
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
NUMÉRO 99 • 38 F
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 99 D RE 1998
Half Life
IRRADIÉ DE BONHEUR !
Fallout 2
TA : KINGDOMS
HEROIC REPORTAGE !
DUNGEON KEEPER 2
COMPARATIF
HARD ET EXCLUSIF !
Toutes les cartes 3D du marché
T 2788 - 99 - 38,00 F
NUMÉRO 99 • DECEMBRE 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



Mission Planner
AIM120C AMRAAM
4 rôles à assumer : gestion de l'armement, choix des missions, contrôle des AWACS et pilotage.
War Room
DAY: 1 TIME: 10:22 REMAINING: 05:37
Fly
Skip
Exit
Ma ise de tous les combats aériens sur
millions de km² dans 8 pays différents.
Différents modes de jeu : entraînement,
ampagne, combat personnalisé, ACMI et
ltijoueurs dans des décors exceptionnels.

Sommaire

JOYSTICK 99 • DÉCEMBRE 1998

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Christophe Gourdin, Catherine Branchut, Marie Hédon, Josebo Urruela et Hervé Drouadène
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Borcilon
Correctrice : "Lady" Viviane Fitas, yeah !
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevoi), Fishbone (Stéphane Hebert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly
Couverture : Half Life © 1998 Valve L.L.C/Sierra On-Line, inc.
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996



48 Interview. TA Kingdoms est ni plus ni moins que le futur bébé de l'équipe de Cavedog, les développeurs de talent qui ont révolutionné le jeu de stratégie temps réel avec Total Annihilation. Nous avons profité de son court passage en France pour interviewer Clayton Kauzlaric, ancien directeur artistique de Total et chef de projet de TA Kingdoms. Alors les gars, bientôt monarques ?



54 Reportage. Time Machine, le Gardien des Ténèbres, les Chroniques de la Lune Noire : nombreux sont les titres en préparation chez Cryo. Le célèbre éditeurs français a plus d'un tour dans son sac. C'est qu'ils seraient bien fichus de nous convaincre qu'ils sont capables de faire de grands jeux !

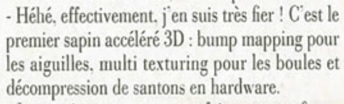


64 Les tests de Noël. Douze rennes, vous pensez que ça suffira ? - Euh, si j'étais vous, Monsieur Noël, j'en prendrais plutôt 24. D'ailleurs, j'ai ce nouveau modèle. C'est du Lapon. Ça prend bien le vent et ça reste sobre, même par grand froid... Half Life, Fallout 2, l'Odyssée d'Abe, FIFA 99, Wargasm et tous les autres : ouais, minimum 24 pour faire décoller le traîneau.

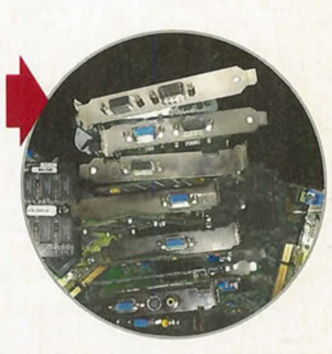




176 Sapins 3D.
- Woua ! Il est chouette, votre sapin.
- Hého, effectivement, j'en suis très fier ! C'est le premier sapin accéléré 3D : bump mapping pour les aiguilles, multi texturing pour les boules et décompression de santons en hardware.



- Impressionnant, vous avez fait comment ?
- Oh, c'est très simple. Je suis allé voir le vieux bonhomme avec sa grande barbe et son multi-tool : Santa Kant. C'est le spécialiste du sapin 3D, il saura vous conseiller, vous aussi.



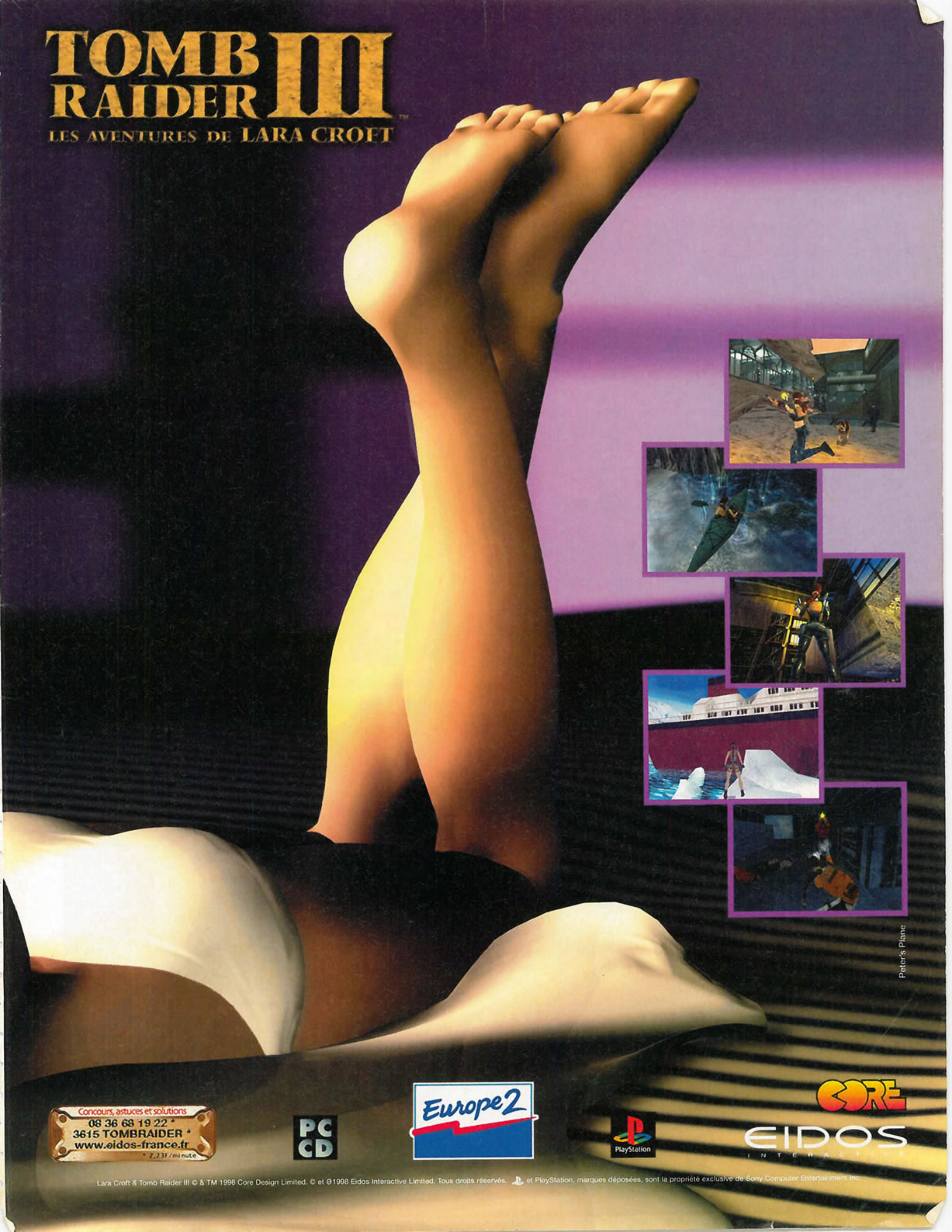


204 Reportage. Le Reaper est de retour. Armé de sa faux et de sa méchanceté jubilatoire, ce joyeux drille rempile pour le second épisode de Dungeon Keeper. Ou comment Electronic Arts assure l'après-Peter Molyneux.



ET AUSSI...


C'est encore meilleur la IIIème fois...
TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT
CORE


TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT
Peter's Plane
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 TOMBRAIDER *
www.eidos-france.fr
* 2,23F/minute
PC CD
Europe 2
PlayStation
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
Lara Croft & Tomb Raider III © & TM 1998 Core Design Limited. © et ℗1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

sommaire

Vous avez quand même de la chance ! Imaginez que vous ne nous lisiez pas, chose hautement improbable puisque vous êtes justement en train de nous lire... Mais bon, admettons. Eh bien, vous n'auriez pas eu, en exclu mondiale, le premier jeu on-line de conquête spatiale : Mankind. Idem pour Heavy Gear II. Non, parce qu'on parle souvent d'exclu, mais pour la France uniquement. Eh bien là, c'est carrément de l'univers ! Remarquez qu'avec un jeu où on peut s'approprier, excusez du peu, 900 millions de planètes, c'était la moindre des choses, non ? Bon, OK, c'est uniquement sur Internet et ce n'est pas encore très stable, mais qu'importe, ça le sera très bientôt et ceux qui n'auront pas accès au Net risquent de rater un grand moment. Quant à moi, je retourne faire un dessin animé avec Gana. C'est que ça bosse dur, à Joystick !

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison des touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX5.2

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°99



LES DÉMOS EXCLUSIVES

HEAVY GEAR 2

Editeur : Activision
Système : Windows 95/98 et Direct 3D

Tirer, s'accroupir, rouler, les robots d'Heavy Gear ne ressemblent guère à des mechwarriors. Ils sont plus proches des humains que des robots. Leur maniabilité est exemplaire. Vous prendrez votre pied à les faire courir vers leur cible, en utilisant toutes les feintes possibles pour éviter d'être touché. Graphisme superbe et missions complexes, tous les ingrédients sont là pour scotcher les joueurs.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEAVY2 du CD et cliquez sur Heavy2.exe.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

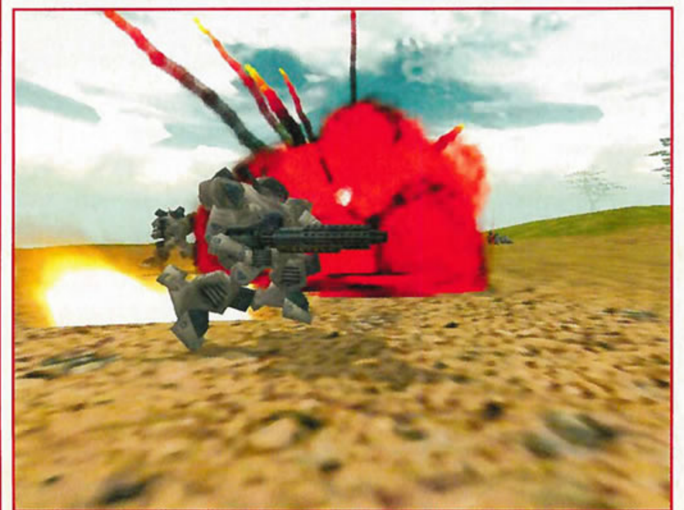
Il vous suffit d'aller dans le menu Option pour connaître l'ensemble des touches disponibles. Attention, elles ne sont pas configurables et uniquement valables pour un clavier français. En voici quelques-unes pour jouer directement.

Bouger le tronc	6/4 pavé numérique
Avancer	8 pavé numérique
Reculer	2 pavé numérique
Accélérer/ralentir	+/- pavé numérique
Pas latéraux gauche/droite	7/9 pavé numérique
Ramper	Pg down
Debout	Pg up
Tirer	Souris
Changer d'arme	Maj droit
Lancer grenade	G











LES DÉMOS

MANKIND

Editeur : Cryo
Système : Windows 95/98 + Direct 3D.

Mankind est un jeu de stratégie/gestion temps réel exclusivement online. Chaque joueur connecté se retrouve dans l'espace intersidéral. Prendre des planètes d'assaut, développer des forces et construire des cités ne sont qu'une partie du devoir du mankindien. Il devra aussi faire face à la concurrence, et pour cela exploiter au mieux ses ressources pour créer de nouvelles unités et étoffer ainsi sa flotte impériale et ses cités terrestres. Attendez-vous à des batailles spatiales incroyables, des alliances inattendues, du trafic de Glaoradix (petit lapins spatiaux), des traîtrises en pagaille... Bref, de grands moments en perspective. Le plus fun, c'est que tous les joueurs se retrouveront dans un seul et unique univers. Suivant leur origine, ils évolueront dans des systèmes « solaires » différents et appartiendront à l'un des deux empires en place. Peut-être, un jour, verrons-nous la galaxie française faire cause commune pour envahir la galaxie américaine. Tous les fantasmes sont permis.



INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MANKIND du CD et cliquez sur le fichier SETUP.EXE.

REMARQUE :

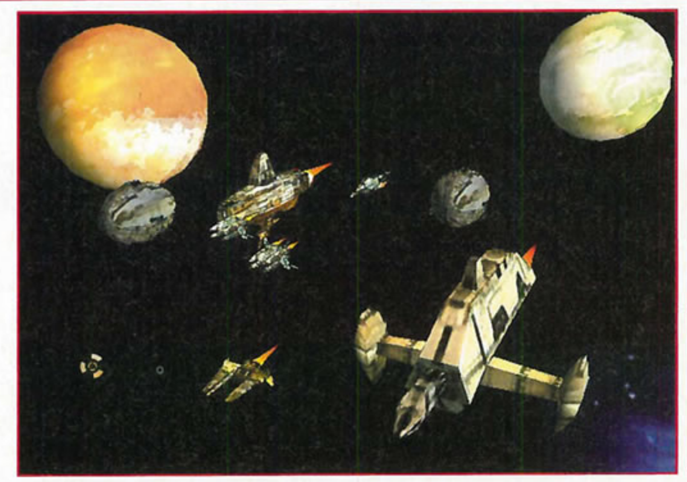
Nécessite l'installation de Direct X6.

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM, Modem 28 800

MODE D'EMPLOI :

Lisez l'aide sur le site de Mankind.



ATTENTION !!! LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT POUR PROFITER DES VAISSEAUX GRATUITS DE JOYSTICK

Ce jeu est uniquement on-line. Pour vous connecter, lancez Mankind, et si vous n'avez pas de log in, ce qui paraît normal vu qu'il faut s'abonner, le programme vous renverra automatiquement vers la page du serveur. Deux choix s'offriront à vous : jouer en shareware avec un nombre d'unités limité, ou bien vous abonner pour un an avec l'ensemble des technologies. Si vous optez pour cette seconde solution, vous pourrez entrer un code spécial Joystick qui vous donnera droit à des vaisseaux supplémentaires. Ce code est : ze_space_penguin. Le serveur devrait être disponible pour le mois de décembre, mais il peut avoir quelques retards ; auquel cas, il faudra retenter votre chance une poignée de jours après. Ne vous impatientez pas, un tel jeu nécessite une énorme mise en œuvre. Les bugs seront également corrigés au fur et à mesure, bien qu'il ne doive pas y en avoir énormément. Bref, ne vous attendez pas à des trucs mirifiques tout de suite, mais ne désespérez pas pour autant !



MICROSOFT PINBALL

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95/98

Dans cette démo, vous n'avez à votre disposition qu'un seul flipper. Oui, mais quel flipper ! Deux niveaux de plusieurs flips chacun vous attendent pour vous piéger. Au bout de combien d'essais arriverez-vous à exploser le score ?

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PINBALL du CD et cliquez sur PINBALL.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Pour configurer les touches, allez dans le menu Option.

TOP GUN

Editeur :Microprose
Système : Windows 95/98

Se la jouer jeune pilote aux dents longues, voilà qui devrait plaire. Avec un minimum de doigté vous devriez arriver à vous prendre pour Tom Cruise.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOPGUN du CD et cliquez sur TOPGUN.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Carte 3D et Joystick recommandés.

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Gaz	de 1 à 6
Postcombustion	A
Tirer avec les canons	Espace
Tirer un missile	Crtl
Tirer 2e missile	Maj + crtl
Volets	F



NIGHT LONG

Editeur : Trecision
Système : Windows 95/98

Voici un jeu d'aventure plutôt sympa, dans lequel vous devrez démêler les fils d'un complot assez pourri. Il ne casse pas des briques, mais ma foi, on y joue avec plaisir.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NIGHTLONG du CD et cliquez sur NIGHTLONG.ZIP

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

L'inventaire se trouve au bas de l'écran, les objets peuvent s'associer entre eux.

Sauver	Esc
Utiliser un objet ou ouvrir une porte	Clic droit de la souris
Obtenir la description d'un objet	Clic gauche de la souris



LES DÉMOS

GRAND TOURING CAR

Editeur : Elite Systems Ltd
Système : Windows 95/98

Une seule voiture sur un seul circuit, cette démo peut paraître courte mais vous vous y reprendrez à plusieurs fois avant de réussir à être dans les temps. Alors de la vitesse avant toute chose, et attention à la caisse de gravier.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GTOURING du CD et cliquez sur GT.ZIP.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Il est conseillé d'avoir une 3Dfx. Le Force Feed Back est supporté.

CONFIG MINI

P166, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Voir à l'intérieur du jeu.

MAD TRAX

Editeur : Rayland
Système : Windows 95/98, Direct 3D et Glide

Voici un jeu de voiture à la Pod avec des buggies super boostés. Ça va vite, très vite et en plus vous pouvez flinguer les concurrents. Un bon moyen d'arriver premier sans se casser la tête.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MADTRAX du CD et cliquez sur MADDEMO.ZIP.



REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo.

MODE D'EMPLOI :

Il se joue uniquement au clavier.

Accélérer	Flèche haut
Freiner	Flèche bas
Direction	Droite/gauche
Tirer/booster	Espace
Quiter	Esc

MIG 29

Editeur : Novalogic
Système : Windows 95/98, Glide

Comme F-16 de Novalogic, ce jeu est fantastiquement beau et fantastiquement maniable. Un simulateur de vol qui tue, c'est trop bon.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MIG29 du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Joystick obligatoire.





CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Gaz	5,6,7,8,9,0
Espace	Postcombustion
Volets	Flèches haut/bas
Direction	Flèches droite/gauche
Joystick bouton1	Tirer avec l'arme courante
Joystick bouton2	Cible
Joystick bouton3	Bouger caméra
Joystick bouton4	Sélectionner armes

AGE OF EMPIRE : RISE OF ROME

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98

Cet add-on de AOE vous fera patienter en attendant Age of Kingdoms. Vous pouvez y jouer et admirer les nouvelles unités sans avoir AOE sur votre bécane. Profitez-en bien, car la version commerciale l'exigera.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AOE du CD et cliquez sur MSAOEX.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

CONFIG MINI :

P100, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Une histoire de souris.

NHL 99

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98

Attention, erreur sur le CD ! Il n'apparaît pas sur l'interface du CD. Allez directement dans le répertoire DÉMOS pour le trouver. Un vrai soft de hockey avec baston et bousculade digne du NHL 98.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NHL99 du CD et cliquez sur NHL99DE.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6, une carte 3D est fortement conseillée.

CONFIG MINI

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Il se joue uniquement au clavier.

C	Passer/ engager
Espace	Tirer
X	Booster
Z	Mouvements spéciaux
Directions	Flèches




"Le concept est excellent."
Total Play 7/10
"Une jouabilité exemplaire et une réalisation à toute épreuve."
PC Team 92 %
Il n'y a qu'un vaccin pour stopper ce Virus : vous.
V2000
Le danger se propage toujours.
PC CD ROM
PlayStation
FRONTIER DEVELOPMENTS
GROLIER INTERACTIVE
INFOGRAMES FRANCE
http://V2000.grolier.co.uk.
COLORADO
© V2000™ © 1998 Frontier Developments Ltd, published under licence; Software Technology © 1998 Frontier Developments Ltd, all rights reserved et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Image Bank : Steve ALLEN



LES DÉMOS

POPULOUS 3

Editeur : Bullfrog
Système : Windows 95/98, Direct 3D

Cette suite de la série Populous va vous faire bien flipper. Outre que le jeu est complètement speed, vous allez baver devant les animations à la Bullfrog toujours aussi marrantes. On ne peut rester indifférent à autant de drôlerie.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\POPULOUS3 du CD et cliquez sur POPULOUS3.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Attention, les cartes ATI passent assez mal. Utilisez l'option software si ça coince.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Il se joue à la souris, mais une multitude de raccourcis clavier peuvent s'utiliser. Pour faire des groupes, sélectionnez un groupe, attribuez-lui un numéro en appuyant directement sur le numéro. Ensuite, il suffit de le taper pour le sélectionner.

ARCANE

Editeur : Virgin Interactive
Système : Windows 95/98

Trop puissant d'être magicien professionnel ! La baguette et le chapeau sont compris dans la panoplie, pour se blaster entre grands sorciers par créatures interposées.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARCANE du CD et cliquez sur ARCANE.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

CONFIG MINI :

P133, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Pour connaître les touches, suivez le mode débutant.

ABE EXODUS

Editeur : GT Interactive
Système : Win 95/98

La suite de l'Odyssée d'Abe est un joli jeu de plateforme aussi bien construit que son prédécesseur. Fiez-vous à cette démo pour apprécier la qualité du soft.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA \DEMOS\ABE du CD et lancez SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de Direct X6.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Suivre les indication, lors de la partie.



SWAT 2

Editeur : Sierra
Système : Win 95/98

La suite de la série Swat de Sierra est complètement relookée. Elle est toujours aussi réaliste, et les vrais fanas d'armes et de tactiques s'y frotteront avec ardeur

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SWAT2 du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de Direct X6.

CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Tapez sur F12 pour avoir le mode d'emploi.

BLOOD 2

Editeur : GT Interactive
Système : Win95/98

Est-il besoin de présenter Blood 2 ? Ce jeu de baston est toujours aussi sanglant et toujours drôle. Retrouver votre poupée vaudou préférée fera renaître vos élans sadiques, aucun doute là-dessus.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA \DEMOS\BLOOD2 du CD et cliquez sur BLOOD2.ZIP.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de Direct X6. Direct 3D conseillée.

CONFIG MINI :

P233, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Il se joue au clavier et à la souris.

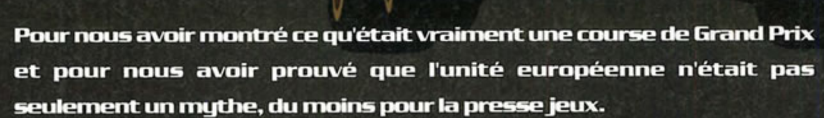
Inventaire	^
Ouvrir	Espace
Changer d'arme	1 à 9
Tirer	Crtl gauche ou clic gauche
Avancer	Flèche haut ou clic droit
Direction	Gauche/droite ou souris
Courir	Maj gauche
Sauter	Q



RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Thanks Dave!





FRANCE

JOYSTICK: "Ce retour en arrière est un véritable bond en avant en matière de plaisir automobile. Qu'on se le dise : une nouvelle étape est franchie... Ne cherchez plus, Grand Prix Legends est indiscutablement la simulation incontournable du moment." 93% Megastar

PC JEUX: "Incontournable pour les passionnés de F1 mais aussi pour les amateurs de sensations fortes... Papyrus est parvenu à un résultat jamais atteint dans le domaine de l'informatique ludique." 91%

NEXT GAMES: "La simulation automobile ne sera jamais plus comme avant." 19/20

HOME PC: "Une réussite à tous les niveaux." (Choix de la rédaction)

CD-ROM MAGAZINE: "Un délice pour les fous du volant, toutes générations confondues." 17/20



ALLEMAGNE

PC GAMES: "Grand Prix Legends est la nouvelle référence du genre !" 92% - Jeu du mois.

PC JOKER: "Grand Prix Legends est le champion du monde des simulations de F1." 88% - PC Joker Award

BRAVO SCREENFUN: "Voilà comment se présente une vraie simulation de course : rapide, dure et intensément dramatique... Grand Prix Legends est si extraordinairement réalisé que tout le monde y prendra plaisir." 10/10

WWW.GZONE.DE: "Graphisme, son, modélisation des voitures... de nouveaux standards ont été établis dans tous ces domaines." 90%

GAMESTAR: "Excellentes sensations de conduite et réalisme exceptionnel." 84%



ANGLETERRE

PC GAMER: "C'est le seul jeu qui, après deux ans, soit arrivé à surpasser Grand Prix 2 de Geoff Cramond... un classique." 93% - Jeu du mois d'Octobre 1998.

PC GAMING WORLD: "...pourrait s'imposer comme étant le plus complet et le plus passionnant jeu de course jamais créé sur PC ...incroyablement réaliste."

PC ZONE: "La course la plus réaliste que vous ayez jamais courue."



ITALIE

ZETA: "Grand Prix Legends est ni plus ni moins la meilleure simulation jamais réalisée à ce jour." 9/10 - Un véritable must.

THE GAMES MACHINE: "Grand Prix Legends est un jeu authentique, une expérience unique. Un titre qui marquera tous les esprits des fans de course." 93%

ESPAGNE

OK PC GAMER: "Le réalisme ne pourrait être meilleur." 87%

MICROMANIA: "La fidélité dans la reproduction de la saison 1967 est absolue."

PORTUGAL

MEGASCORE: "Le meilleur de tous." 100%



Et des remerciements tout particuliers de la part de l'équipe marketing Sierra pour toutes ces nuits blanches, ces GPL elbows, cette chute de productivité de 10% durant ces 2 derniers mois, et toutes ces vaines tentatives de contre-braquage avec nos propres voitures. Un grand moment de fun !

Dave Kaemmer
Designer et Directeur Technique de Grand Prix Legends





http://www.sierra.fr



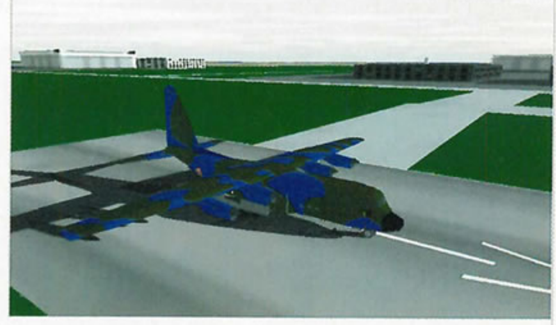
BOB ARCTOR

C-130 Hercules, Full Cockpit

Une rubrique Patches un peu particulière, puisqu'il s'agit ici d'un add-on commercial pour Flight Sim. Payant, certes, mais bluffant quand même.







Le package annonce un «complément haut de gamme pour Microsoft Flight Simulator 98», et ce n'est pas moi qui vais contredire cette accroche. Car, si il y a bien une chose dont la communauté des amateurs de Flight Simulator peut s'enorgueillir, c'est bien du boulot monstrueux qu'a accompli Roger Jedikian sur un tableau de bord de quadrimoteur de transport. Le modèle proposé est celui du C-130 H (la dernière version de l'Hercules, le «J», inclut un hud), l'escadrille Franche-Comté. Pour ce faire, Jedikian a collaboré avec les pilotes et toutes les équipes travaillant sur cet avion, afin de parvenir à une exactitude impressionnante. Pour en arriver là, l'auteur a été contraint de se livrer à une réécriture en C++ de tous les instruments de bord au nombre de 100, s'offrant même le luxe de concevoir des inédits dans FS. Le panel se compose de quatre parties (planches de bord pilote et copilote, panneau supérieur, table des gaz) et il est possible de passer de l'un à l'autre en utilisant un potentiomètre prévu à cet effet. En vol, on reste un peu confondu devant la masse de jauges affichées, et il faudra prendre un certain temps pour les connaître toutes afin de faire des vols très réalistes. L'avion semble posséder un modèle de vol conforme malgré l'absence de modélisation des turbopropulseurs dans Flight Simulator. Cet appareil est d'ailleurs fourni dans le pack, avec sa livrée française et le pack, de sons authentiques. Le cockpit est fonctionnel en 800x600 et monte en 1024x768 (résolution pour laquelle il a été prévu). Il demande une configuration relativement haute (P200, 64 Mo de RAM et carte 3D pour être tranquille), et son installation est d'une grande simplicité. Une réalisation professionnelle irréprochable, dont les amateurs de vraies simulations auraient bien tort de se priver. Le pack, édité par Virtual Needles Éditions (26 ter, rue Nicolaï, Paris, 12ème), est disponible dans les magasins et chez les revendeurs spécialisés. Tous les renseignements par email a jedikian@worldnet.fr ou sur son site du http://mywebworldnet.fr/~jedkian/pvne98.shtml#c130



Le tableau de bord principal sur la gauche du cockpit (pilote), et le tableau de bord du copilote.


Jean & Montmarin
Knacki Max.
Voire même un peu trop max.
Herta
200
190
180
NOUVEL EMBALLAGE SOUS ATMOSPHÈRE PROTECTRICE
Herta
2 Knacki max
+ GRAND + GOURMAND
OUVRIR ICI
BON DE RÉDUCTION
5F
Réduction immédiate de 5F en caisse à valoir sur l'achat d'un sachet de Knacki Max.
Date limite de validité : 31/01/99
9 901206 670503
SOGEC 0874003342
Herta SA - RCS Meaux B - 311 043 194
(dont TVA 5,5 % = 0,27 F)
Bon de réduction valable uniquement sur l'achat d'un sachet de Knacki M
Herta. L'acceptation de ce bon pour tout autre achat entraînera des poursuit

Courrier

Le chaos des premières semaines oublié, le passage au courrier électronique est finalement un succès : 198 mails ce mois-ci, dont beaucoup de lettres intéressantes. Nous étendons donc le principe à deux autres rubriques : Jeux Crack (crack@joystick.fr) et C'est le Delco (l.milagro@club-internet.fr.) (Oh le lourd, 25 caractères !). À ces adresses, les règles draconiennes sont identiques à celles du courrier :
- Nous ne répondons jamais personnellement.
-Nous ne donnons jamais, ni astuces ni soluces.
- Nous ne dépannons jamais les pauvres zigs dont la configuration ou le jeu plante (nous avons assez de problèmes avec les nôtres).
Comme l'a dit Léo Ferré : « Le plus important, c'est la discipline ». Je ne sais plus si c'est de lui ou du général Massu. Qu'importe, la loi est dure, mais c'est la loi : les contrevenants seront lapidés avec des Flamby.
Pour intervenir dans ces colonnes, toujours deux adresses : Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex et pom2ter@joystick.fr
monsieur pomme de terre

Speak English lesson one

Suite à l'article de Wanda, dans la rubrique Budjet du numéro 96, sur la compilation » Ultimate Strategy Archives », j'en ai retenu que vous la trouviez extraordinaire. Je me suis donc rendu dans mon magasin préféré et là, j'ai vu que, sur la boîte, une petite pastille indiquait « produit en anglais » ! Ces jeux sont-ils exploitables pour un nul en anglais, comme moi ?
Franco Vuerich

Ici, nous avons tous appris à baragouiner l'anglais, grâce aux jeux vidéo. Armé d'un dico, les premiers pas sont laborieux, mais la satisfaction d'avancer dans un jeu est une méthode pédagogique qui a obtenu, auprès de nous, bien plus de résultats que tous les efforts de l'Éducation Nationale réunis. À condition de disposer de bases, même superficielles, les jeux de stratégie sont, dans leur très grande majorité, parfaitement compréhensibles. Ils utilisent un vocabulaire standard auquel vous vous familiariserez vite. Il ne vous restera plus qu'à parfaire votre accent, en visionnant des cassettes de « Friends » et des « Monty Python » en VO.

Soyez Joystick... chez vous

Mes potes et moi avons un projet : «CRÉER UN MAG ON-LINE». En effet, nous ne pensons pas le mettre en kiosque, notre fortune personnelle ne nous permettant pas un tel rêve. Quels sont vos conseils, pour bien démarrer, et les démarches à suivre ? Comment nous procurer les jeux que l'on veut tester, par exemple ? Plus tard, nous pensons que le mag sera payant (bah voui, quand même) et ne sera accessible qu'avec un mot de passe (de 25 frs tous les 2 mois). Est-ce que Microsoft Publisher 98 et FrontPage 98 nous suffisent pour bien commencer ?
Où trouvez-vous les images ?
Greg

Sans vouloir briser votre enthousiasme, avant de vous lancer dans cette vaste entreprise, sachez que la conception d'un tel site implique une débauche obscène de travail et que vous entrerez en concurrence avec des sites déjà existants et d'autres qui arrivent et auront le soutien d'agences de presse. Il sera donc impératif de proposer quelque chose d'original, qui n'existe pas à ce jour.
Si le cœur y est toujours, plongez-vous dans la lecture du hors-série d'automne du magazine Net, qui est justement consacré à la création de pages web et qui est particulièrement bien fait. Pour vos news, Internet est une mine gratuite et inépuisable d'informations. Mais prenez soin de vérifier vos sources, Internet est aussi une usine à pipeaux. Pour tester les jeux, négociez un partenariat avec une boutique de jeux qui vous prêtera les nouveautés, en échange de publicité sur votre site. Pour rester maîtres de votre politique éditoriale, évitez comme la peste toute association avec des éditeurs, qui profiteront inévitablement de la petite taille de votre structure pour exercer sur vous des pressions financières. Prendre des photos d'écran sur PC ne pose plus guère de problème aujourd'hui, en utilisant par exemple le programme HyperSnap (environ 150 frs) www.hyperionics.com. Quant à vous procurer des images en haute résolution, les développeurs en laissent généralement sur leur site. Voici une adresse où tous les sites d'éditeurs et de développeurs sont répertoriés http://www.gamelord.com/links f.html. Pour la mise en page, faites-vous les dents sur des programmes gratuits ou les versions allégées de programmes payants, Netscape ou Front Page, par exemple.
Oubliez l'idée de rendre payant l'accès à votre site ; ce type de système peut parfois marcher aux États-Unis (les services gratuits y côtoient des services avancés payants), mais l'expérience a prouvé que les Français ne jouent pas le jeu... question de mentalité paraît-il. Vous négocierez, plus tard, des pages de publicité, quand vous pourrez prouver que votre site est vivant et visité par un grand nombre de lecteurs, tout en gardant bien en mémoire ma remarque concernant les éditeurs et les pressions financières... Vos premiers vrais ennuis devraient arriver avec le succès. Et pour finir sur une note positive, voici l'histoire d'un américain qui a mis sur pied un site sur Total Annihilation tellement bien foutu qu'il a supplanté, en réputation, le site officiel. Un exemple à suivre.
http://annihilated.com/

Quake 2 via Null Modem : en fait si !

Contrairement à ce qui est dit dans Joystick n° : 98, il est possible de jouer à Quake 2 via Null Modem. Même qu'avec mon pote Réminator, on le fait souvent : Démarrer -> Programmes -> Accessoires -> Communications -> Connexion directe par câble (à condition que l'utilitaire soit installé). Ça permet de faire marcher n'importe quel jeu qui supporte, au choix, les protocoles ipx, tcp/ip etc. et donc Quake 2.
N.B. : La vitesse sera meilleure avec un câble parallèle qu'avec un câble série.
David X66

Désolé pour la boulette et merci pour le tuyau.

Schnell ! Schnell !

Je me demandais s'il valait mieux acheter 1 lecteur de DVD maintenant, étant donné le prix (1000 frs) par rapport à un lecteur de FCDROM 32x (350 frs).
Un lecteur insomniaque

Bien que les lecteurs DVDx5 se targuent d'être également des lecteurs CDx32, les publicités négligent de préciser que les lecteurs DVD ont des temps d'accès très lents quand ils lisent des CD (135 ms contre 80 ms). Au final, même si le DVD est l'avenir, préférez un véritable lecteur de CD (un x16 est très suffisant), dont la technologie est bien assise et dont les prix sont en chute libre. Une nouvelle génération de lecteurs DVDx10 arrive bientôt. Donc, si vous avez la patience, attendez avant d'acheter (règle universelle en hardware).

Je suis à la recherche d'un adaptateur qui pourrait se fixer derrière un Commodore A600, pour le connecter à un moteur VGA (à la base il devait se brancher à un téléviseur).
Emmanuel Haudry, Palois (41)

Si un tel câble existe, vous le trouverez au paradis des pervers de la connectique : Komelec, 4 rue Yves Toudic, 75010 Paris.

Que choisir entre gamepad et joystick ? Quel modèle ?
Père Noël, Groenland

Tout dépend évidemment des programmes auxquels vous jouez. Pour les simulateurs, rien ne vaut un joystick ; pour les jeux moins pointus, un pad est plus confortable. Les gammes Microsoft et Saïtek sont les meilleures à notre goût.

Un vendeur m'a dit que, si j'avais un processeur de marque AMD, je ne pourrai pas lire les DVD.

Exact, et vous irez également en enfer. Posséder un processeur AMD est, de toute façon, sévèrement sanctionné par la loi de 1959 qui fait également jurisprudence sur la détention d'armes de guerre. Plus sérieusement, votre vendeur était un charlot qui ne devait pas avoir de K6 en stock et qui voulait absolument vous fourguer quelque chose d'autre.



Total replay

Aucune raison de ne pas regarder l'émission « Replay « sur la chaîne MCM. Ce magazine télévisé s'adresse aux amateurs de jeux vidéo et à tous ceux qui aiment entendre des bruits de fond de petits personnages pixélisés. Replay fait un point sur l'actualité à travers des reportages et des sujets People. La programmation des prochaines semaines est plutôt alléchante, mais jugez donc par vous-même... « Le 28 novembre : making of de ' L'exode D'abe ' avec des interviews du créateur et le test d'un JdR sur playStation. Le 5 décembre : présentation de la Dreamcast de Sega. Le 13 décembre : test complet de « La légende de Zelda « sur console. Et le 20 décembre : making off de « Rainman 2 «. Euh, ça serait pas plutôt Rayman ?... avec une interview de l'équipe.



Edito

Vous allez rire : j'ai envie de prendre la défense de Bill Gates !

Depuis que son procès a commencé, la dernière mode pour avoir l'air branché est d'en dire du mal, et tant pis si l'on critique sans comprendre. Ce qui n'aurait dû rester qu'une querelle d'experts prend des allures de grand carnaval. Les médias non spécialisés veulent créer un nouveau croquemitaine, en oubliant de préciser que les faits reprochés à Billou portent principalement sur Windows 95... qu'à l'époque, ils avaient largement contribué à rendre populaire, à coups d'articles de complaisance. Certes, il y a à dire sur Grosoft mais

imaginez les dégâts que Billou pourrait faire, s'il était membre du Klu Klux Klan ou facho. Mais non, il reste cool, il n'envahit aucun pays, il ne tue personne, il ne nous prend pas en photo avec ses satellites quand on pisse dehors. Bref, il est plutôt sympa, le nouveau maître du monde.

OK, le mois prochain on recommence à le critiquer !

Cyrille Baron

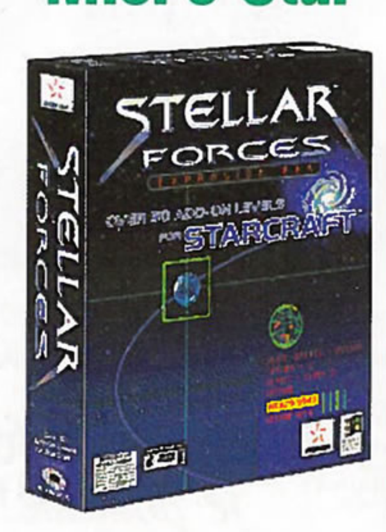
MANKIND !

Comme vous allez le découvrir dans notr meeeeeeerveilleux CD, nous vous proposons ce mois-ci la version freeware de Mankind. Si vous-vous abonnez sur leur site, n'oubliez-pas de rentrer votr code magique: ZE_SPACE_PENGUIN

C'est comme le code Chouchou mais là, au lieu de proposer un rabais sur les fringues, ça vous donnera droit à des vaisseaux inédits et surtout, plus balaises. Joie.

Et le Blizzard emporta Micro Star

Deux mois après la sortie de Starcraft, l'éditeur Microstar s'était aventuré à sortir Stellar Forces, un add-on non officiel. Suite à une plainte de Blizzard datant de mai, la loi vient finalement de trancher : les stocks ainsi que les jeux encore en boutique seront détruits et Microstar devra verser des dommages et intérêts à Blizzard dont le montant est resté secret. La plainte a finalement abouti pour la raison suivante : MicroStar s'est servi de l'éditeur de campagne fourni dans Starcraft pour développé son add-on, brisant ainsi la clause qui stipulait que cet outil ne devait pas être utilisé à des fins commerciales.



A Oh Hell

Chaque année, on vous donne les scores d'American online, provider grand public d'accès Internet. Bon, on se rend bien compte que ce type de news n'est pas super drôle, mais comprenez-nous, ça ne mange pas de pain, c'est vite fait et vite écrit et, de plus, ça permet de donner des chiffres avec plein de zéros ce qui, en fait, est très satisfaisant d'un point de vue imaginatif. Allons-y : AOL compte désormais pas moins de 14 millions d'utilisateurs mondiaux, oui 14, ni plus ni moins, sans inclure les connectés à ICQ. Bon, comme vous avez lu cette info juste là, je vous épargne l'historique d'Internet et d'American online. Vous l'avez échappé belle.

Cinéma... cinéma...

C'est officiel, la liste s'allonge : après Tomb Raider, Resident Evil et Abe, c'est au tour de Final Fantasy d'être adapté au grand écran (faudra de très grandes manettes pour y jouer). Final Fantasy, le long métrage, sera réalisé par le même Squaresoft qui avait développé le jeu. Le film, dont la sortie est prévue pour 2001, sera évidemment entièrement réalisé en image et distribué par Colombia Pictures (excepté en Asie). On parle toujours d'un Doom qui mettrait Arnold Scharzenegger en scène et d'un Theme Hospital avec Boris Eltsine.

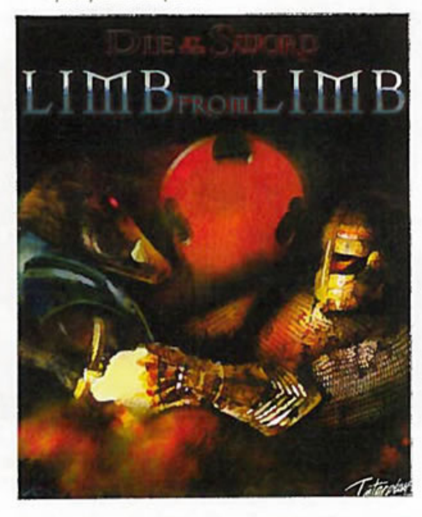
97 % des Russes portent des casquettes ridicules



Mais les Russes savent programmer. Voici Hard Truck, le fruit de leurs entrailles, un simulateur de poids-lourd totalement inattendu et dont ces images, prises sur une machine sans carte accélératrice 3D (ils n'en avaient plus au goum), laissent pourtant planer les meilleurs augures. Le but du jeu sera de décrocher des contrats, de livrer vos cargaisons en un temps record pour toucher des primes qui vous serviront à customiser votre camion. Les modèles de conduite sont, paraît-il, saisissants. La démo peut être téléchargée à cette adresse : http://www.softlabnsk.com/Demo/truck_demo.html (merci à Volker pour le tuyau)

LIMB FROM LIMB

Pour les grands amateurs d'explorations de couloirs, Interplay sort un add-on de «Die by the sword». Vous aurez de nouveau l'occasion de vous glisser dans la peau de ce magnifique guerrier, affublé de sa cotte de maille et de son accent paysan, pour courir derrière les trolls, orcs, et goblins afin de les génocider une fois pour toutes... C'est vrai qu'après la première exploration des grottes du premier volet, vous avez sûrement dû oublier quelques occupants.



2K

L'Asie, et notamment la Chine, tremble devant le bug de l'an 2000. Cette dernière, possédant un stock impressionnant d'ordinateurs d'origine soviétique, prend conscience que la plupart des ingénieurs russes n'avaient pas envisagé le passage à l'an 2000. Selon les sources les plus optimistes, 12 % des entreprises devraient souffrir de diverses gênes dues directement aux limites de l'horloge interne. En France, les fameuses sociétés «conseils en informatique» qui étaient synonymes de nids d'escrocs, dans les années 80, revoient le jour en s'autoproclamant spécialistes du bug du millénaire et en faisant payer des sommes mirobolantes, pour de simples modifications dans les lignes de codes des softs propriétaires.



Billou, reviens!

Moi, j'ai toujours aimé ce genre d'histoire où des animaux familiers font des kilomètres pour retrouver leur maître. Je me souviens d'un film de la série des Lassie, où Lassie, donc, revenait voir un petit garçon. Cependant, un voisin du petit maître lui avait dit qu'il allait tuer la petite chienne. Le gosse a dû dire à son meilleur compagnon qu'il ne l'aimait plus pour qu'il parte. Des contrefaçons de Windows 98 ont été vues à San Francisco, après avoir été repérées, deux semaines auparavant, en Australie. Entre ces deux endroits, on doit avoir, au pif, 20 000 kilomètres. Ces petites boîtes sont bien courageuses.





T'en veux ?

Si vous comptez vous procurer une Dreamcast en la commandant directement au Japon, bonne chance ! Shoichiro Irimajiri, PDG de Sega, a demandé aux magasins nippons de ne plus accepter de pré-commandes de la console, car les stocks initialement prévus sont apparemment déjà virtuellement vendus. Précisons que trois petits jours ont suffi pour arriver à ce résultat.

Antinazi . com

Dernier de tous les logiciels tentant de censurer des informations sur le Net, le filtre à haine. Basé, au départ, sur une bonne idée, ce dernier pourrait rendre invisibles, aux yeux des enfants, les messages révisionnistes, nazis ou tout simplement racistes. Dès les premiers essais, le système s'est révélé, comme on pouvait s'y attendre, d'une efficacité désarmante : il a tout simplement interdit l'accès à de multiples pages web racistes mais aussi à des zones d'informations historiques sur l'holocauste. Finalement, le programme en question évoluerait vers un soft updatable toutes les semaines, coûtant une cotisation annuelle, et recensant juste les pages web nazifiantes. Ce qui me fait un peu peur, c'est de payer 150 francs un soft contenant en son sein plein d'Url atroces.

Allez hop, une exclu de chez Joystick

Au COMDEX, *qui a eu lieu du 16 au 20 novembre, nos amis les joueurs de chez 3Dfx ont enfoncé le clou encore un peu plus, en annonçant leur prochaine puce 2D/3D qui se pare du doux nom de AVENGER. Cette puce est une version améliorée du Banshee capable de gérer 32 Mo de SGRAM ou SDRAM. Elle peut appliquer 4 effets en même temps (contre 2 pour l'instant) : 2 textures, 1 effet de lumière, 1 bump-map. Elle disposera d'un moteur de rendu en 16 et 32 bits et d'une puissance de 10 millions de triangles par seconde. Evidemment, elle sera disponible en AGP 2X vers mars/avril 1999. On vous l'a bien dit que ce n'est jamais fini !*

CENTIPÈDE

Quel a été le jeu le plus vendu aux États-Unis, l'année dernière ? Frogger. Fort de cette victoire sur le bon goût, Hasbro a adapté une seconde vieillerie d'Atari, Centipede. Dans une première version de cette news, suivait ici une poignée de remarques insultantes... mais voici que j'apprends que le même Hasbro compte sérieusement adapter sur PC ce fantastique board game (jeu de plateau pas vidéo du tout et en carton) qu'est Advanced Squad Leader.



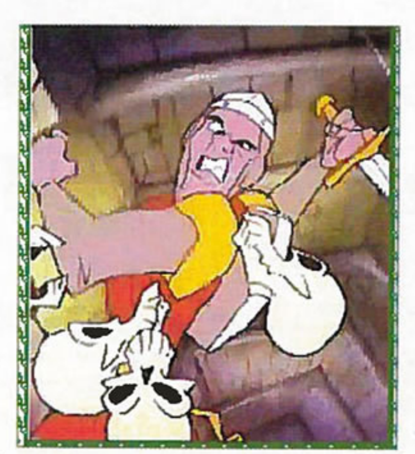






Le vieux dragon n'est pas mort

Dragon's Lair. Vous vous en souvenez forcément, ce vénérable jeu d'arcade en dessin animé dans lequel non, au grand non, il ne fallait pas boire la potion. Celui-là même sort en DVD. Point besoin de console, la simplicité du principe rend possible le jeu sur un lecteur DVD de salon. À quand Space Ace ?



Croissance

Le marché du jeu vidéo aux États-Unis connaît une forte croissance, mais est-ce étonnant ? En fait, il rapporterait à l'industrie 30 billions de francs. Ouais, rien que ça. La sale nouvelle, un peu dégradante pour nous, étant que, selon les spécialistes, les vrais facteurs de croissance sont les jeux consoles PSX et N64. Dieu, qu'est-ce que ça va être lorsque la Dreamcast va débouler et que les consoleux rentreront enfin dans le monde des jeux adultes.

Anakin partage le pain, Anakine partage... euh...



Depuis quinze ans, la très discrète petite communauté des fans de Star Wars attend, en grommelant, le quatrième volet de la série qui prend, en fait, place avant le début du premier. Bon, globalement tout le monde sait qu'il retracera la vie et surtout l'enfance du jeune Anakin Skywalker alias Darth Vader, dans la région bucolique de Tataouine. Moi, qui suis toujours au courant de toutes les indiscrétions, je pourrais vous balancer le sujet, voire la fin du film, mais non, vous ne le méritez pas. Pour vous consoler, sachez seulement qu'un projet d'affiche officielle a été posté sur le Net. En faisant bien gaffe, on pourrait même voir une bande annonce apparaître un jour en Real vidéo.

Telex

Ouanadou, l'enfant spirituel de France Telecom, a annoncé qu'il avait franchi le cap des 400 000 abonnés.

Mac Ulé



Parfois, lorsqu'on est au fond du puits, on lance des cordes un peu partout sur la margelle, en espérant que l'une d'entre elles pourra s'accrocher à un clou rouillé, planté dans la margelle.
On aurait pu en parler dans pas Net, tellement la chose est ridicule, mais parfois le temps manque. Un site intégriste du www.maccentral.com recense le nombre d'apparitions d'un ordinateur de marque Apple dans des œuvres cinématographiques récentes. C'est ainsi qu'on apprend qu'on voit des moniteurs 15 pouces de marque Apple dans « Snake Eyes » (aussi, faites bien gaffe si vous allez le voir), ou encore qu'un vague Powerbook traîne dans un coin, lors d'un plan dans le dernier film avec Bruce Willis. L'affaire n'est pas nouvelle, à l'époque où je croyais encore en Apple, j'avais repéré un Quadra 740 AV dans «Jurassic Park». Bon, tout ceci est grotesque. Eh les gars, et si on s'amusait à repérer les PC dans l'industrie du film ?

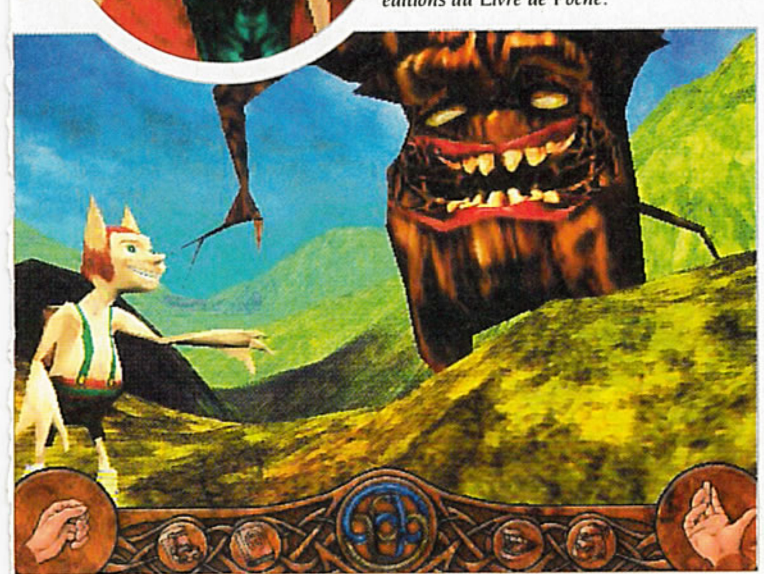




The Real Neverending Story

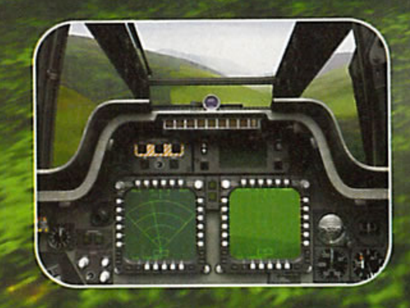
AVENTURE
ED. : INCONNU POUR LE MOMENT
DÉV. : DISCREET MONSTERS
SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

Traduisez par «L'Histoire sans fin». Ça fait un moment que j'attends une aussi bonne nouvelle : l'adaptation, en jeu d'aventure, d'un des livres qui m'ont fait le plus rêver dans ma tendre enfance (le premier qui se marre, je lui mords la bouche !). La première version, non distribuée en France, datait de l'époque du C64. Certains me diront que ce best-seller de Michael Ende fut créé pour les enfants, je leur répondrai : «Et alors ?...». Pour donner encore plus de vie à cet univers onirique, un studio allemand s'est penché sur l'adaptation de l'œuvre en jeu d'aventure 3D, afin de restituer la richesse et la diversité du Livre de Ende, tout en respectant l'aspect baroque de ses mondes. Ainsi, non seulement le joueur traversera les paysages des contrées étranges de Fantasia, mais y rencontrera aussi les nombreuses créatures peuplant le pays fantastique. L'action se déroulera dans cinq mondes différents, chacun possédant son propre écosystème, et la mythologie de l'ouvrage sera restituée. Enfin, on va pouvoir explorer d'avantage les marais de la mélancolie, enfin on pourra poser des questions idiotes à l'oracle suddérien, enfin on pourra se promener dans la Tour d'ivoire... L'air de rien, le retour vers l'enfance est plein d'amusement et de légèreté ; ça tombe bien, surtout pour un jeu vidéo. En attendant, vous pourrez toujours (re)lire le livre, vous le trouverez aux éditions du Livre de Poche.











BAISSE NINTENDO

Traditionnelle baisse de Noël, la Nintendo 64 vendue en pack avec la cartouche Mario Kart passe à 790 francs. Mince, moi qui pensais vendre la mienne... Signalons, au passage, que le même Nintendo a emporté les droits exclusifs de l'adaptation du prochain Starwars sur Gameboy couleur et N64. M'en fous, j'la vendrai quand même !





Lead & Destroy



Derrière ce titre fin et plein de subtilité, se cache la suite Uprising, de 3DO. Uprising 2 vous mettra aux commandes de la principale force militaire de la Nouvelle Alliance, après la destruction de l'Empire de Man. L'enjeu est cette fois-ci double : vous devrez à la fois mater une guerre civile et une invasion extraterrestre. Bah, comme ça vous avez les deux poncifs du genre à la fois, c'est cool. Ce jeu d'action vous proposera d'utiliser de nombreux véhicules, chacun possédant des caractéristiques différentes. C'est pas moi qui le dis, c'est le dossier de presse. Apparemment, le soft sera optimisé pour les 3Dfx en natif et supportera 8 joueurs en mode réseau. Bon, autant vous dire qu'on ne sait pas grand-chose sur ce soft, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué. Si ce n'est pas de la transparence, ça... Ah, dernier truc, ça sera dispo en février 99, si tout va bien.

Total Annihilation Online

Cavedog lance un site dédié au réseau pour Total Annihilation, T.A. Kingdoms et Amen (leur Quake-like en gestation), qui prendra modèle sur ce qui a été fait de mieux pour Starcraft et Quake 2. Au programme, un classement mondial actualisé quotidiennement, sur le modèle du Ladder de Starcraft. Mais surtout, il sera possible d'y télécharger des add-on qui changeront radicalement le gameplay de ces jeux. Boneyards, par exemple, vous proposera, dans un premier temps, d'affronter d'autres joueurs à T.A. Puis, au fur et à mesure que vous prendrez du galon, vous prendrez en charge d'autres joueurs pour les envoyer se battre, pour la gloire de votre camp, sur d'autres planètes. Votre partie du jeu se transformera en gestion et conquête galactique.

Pour 4 000 $ de plus...

En voilà, un cadeau de Noël qu'il est original ! Pour 4 000 $ payez-vous le nom de domaine IGZ.com et faites croire que IGZ, l'Internet Gaming Zone récemment rebaptisée MSN Gaming Zone, est à vous. Idéal pour briller dans les soirées mondaines multimédiatisantes.



File Edit View Go Favorites Help

Address http://www.igz.com/

IDomain.com

The domain name of **igz.com** is for sale

The pricing structure is as follows:

2 letter .COM domains start at $7,500.00 USD
3 letter .COM domains start at $4,000.00 USD
4 letter .COM domains start at $3,000.00 USD
2 letter .NET & .ORG domains start at $5,000.00 USD
3 letter .NET & .ORG domains start at $3,000.00 USD
4 letter .NET & .ORG domains start at $2,000.00 USD
Full word names start at $5,000.00 USD and go up depending on the name.

La phrase à la con du mois

Entendue alors que je traînais à la maquette : « J'ai fait l'amour avec un préservatif et après j'ai fait l'amour avec la fille. »

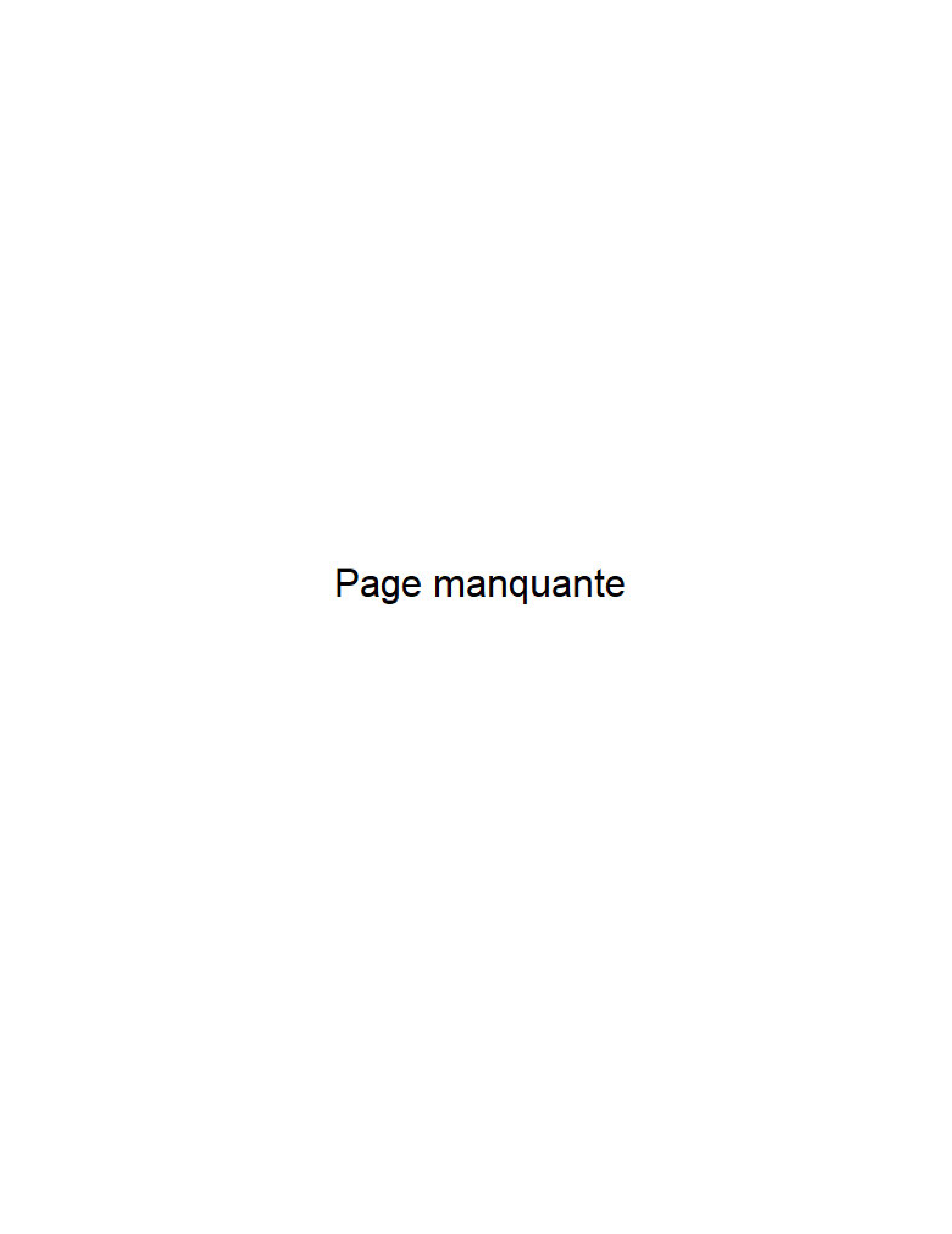
Mur de la honte

Le gouvernement des États-Unis annonce que le célèbre Mur du mémorial de la guerre du Vietnam, qui recense les quelque 58 000 Américains morts en Indochine, a désormais un alter ego on-line au http://www.vvmf.org/wall.htm. Du coup, si vous avez de la famille ou si vous cherchez des noms américains typiques pour écrire un roman crédible, vous pouvez aller faire un tour sur ce site muni d'un moteur de recherche surpuissant.

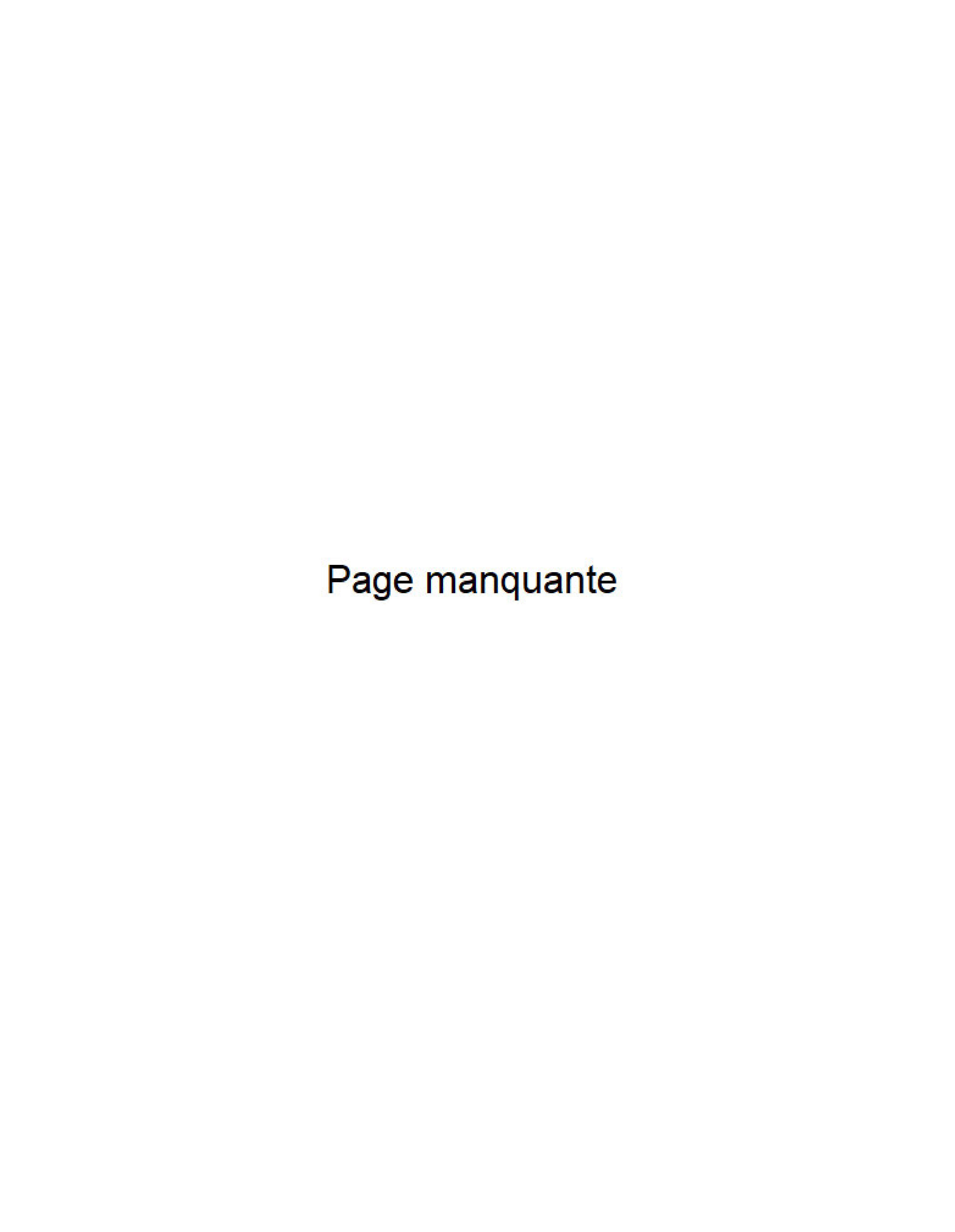
DVD à louer

Toshiba, grand constructeur de trucs électroniques, vient d'annoncer qu'il compte se lancer dans la location de DVD en Europe, à travers VCL communications qui devrait ouvrir 3 500 magasins de par le monde. Le business européen serait probablement centralisé en Allemagne où, comme tout le monde le sait, on peut d'ores et déjà louer des jeux vidéo depuis dix ans.





Page manquante


Page manquante

Reebok CLASSIC



A partir du 9 décembre en *Exclusivité* chez Courir,
découvrez les nouvelles Classic Leather en série limitée.

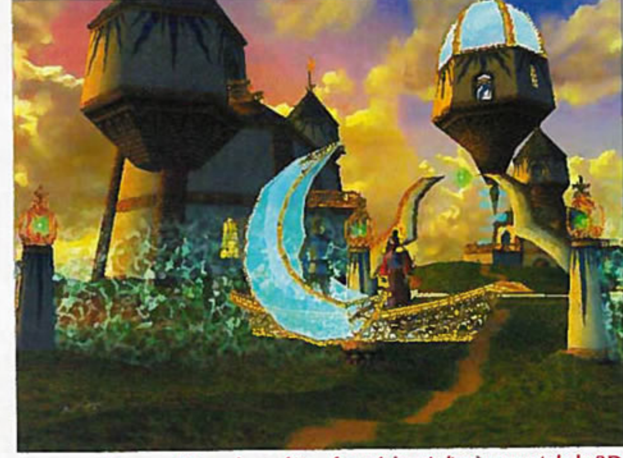






Ultima Ascension

Personnage haut en couleurs, figure emblématique du jeu vidéo depuis près de 15 ans, fondateur d'Origin System et père de la saga d'Ultima, Richard Garriott alias Lord British lève le mystère sur Ultima Ascension. Durant tout le temps où vous étiez dans l'univers de Pagan (Ultima 8), le gardien, votre arch-ennemi, a distillé le mal dans Britannia. Tous les continents sont pervertis par ses mignons... le peuple vous réclame. Cette rengaine, on ne la connaît que trop bien : par dix fois, votre absence de Britannia a engendré les pires malheurs. Pires que des gosses, on ne peut pas les laisser seuls cinq minutes. Le but de cette aventure, qui sera la dernière de l'Avatar, est justement de mettre fin à ce souk : changer définitivement la donne de l'univers, pour qu'une fois pour toutes Britain vive en paix.



Mmm... Moonglow a bien changé depuis l'avènement de la 3D.

Que reste-t-il de nos amours ?

Les habitués retrouveront immédiatement leurs repères dans Ascension. Par exemple, il y aura un musée à Britain, dans lequel seront exposés tous les artefacts des précédents épisodes. Les meilleurs éléments de background ont été récupérés, sans s'encombrer de ce qui, finalement, n'a pas plu. Les célèbres NPC (personnages joués par l'ordinateur), Captain Hawkwind (l'armateur de Britain), Sherry the Mouse (une simple souris qui a élu domicile dans le bureau de Lord British) et Smith the Horse (un cheval parlant, à l'humour au vitriol) seront présents. Toutefois, la plupart des autres personnages seront morts de leur belle mort : 30 années se seront écoulées depuis votre dernière visite à Britannia, dans Ultima7. Vieille connaissance, le peuple des Gargouilles jouera également un rôle important et Ambrosia, leur continent souterrain, réapparaîtra.

Déjà attaqué avant même d'exister

En réponse au tollé soulevé par la décision de passer à la 3D, Richard Garriott s'explique en précisant que, depuis le premier Ultima, son but a toujours été d'atteindre une immersion et un réalisme maximum ; réalisme du graphisme, mais aussi crédibilité des personnages et cohérence de l'univers. Il y a deux raisons pour lesquelles il n'avait jusqu'à présent que marginalement utilisé la 3D : tout d'abord, il l'avoue honnêtement, parce qu'il est un mauvais programmeur en 3D, ensuite parce que les moteurs 3D n'étaient pas assez puissants, pour atteindre un niveau de détail satisfaisant. Et Garriott aime les détails. Ce sont eux qui posent une ambiance et rendent un univers palpable. Pour lui, il est vital que ses jeux offrent la possibilité de ramasser une cuillère, un anneau ou de remarquer un bouton discret sur un meuble. Et, ironie du sort, maintenant qu'il peut enfin concrétiser ce vieux rêve, les joueurs les plus acharnés exigent de lui un jeu «low tech». Il admet que les critiques qui lui ont été faites, au sujet des parties «action» d'Ultima 8 étaient justifiées, mais rétorque que ce n'est pas parce que les combats en temps réel étaient ratés que l'idée n'était pas bonne. D'un autre côté, ce n'est pas non plus parce qu'Ultima Ascension sera en 3D qu'il s'agira d'un jeu d'arcade. Il est vrai que les screenshots diffusés ne donnaient aucune indication sur le Gameplay d'Ascension et qu'il était aisé de s'imaginer qu'il pourrait s'agird'un Tomb Raider. Pourtant, ce neuvième épisode sera, bel et bien, un pur jeu de rôle, allant bien au-delà des précédents, dans la profondeur de ce que l'on appelle le Role Playing : le degré d'implication du joueur dans son personnage.



Adresse du site officiel, déjà très riche : http://www.ultima-ascension.com/

JEU DE ROLE
EDITEUR : EA
DÉVELOPPEUR : ORIGIN SYSTEM
SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

C'EST BEAU UN AVION DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

AU MILIEU D'UN VISEUR.

NO
HAND HOLD

Retrouvez l'époustouflant degré de réalisme qui caractérise depuis toujours Flight Simulator pour un voyage dans le temps.

Vous êtes en 1940, la guerre fait rage. Engagé au côté des Alliés ou des Forces de l'Axe, choisissez votre appareil et décollez pour des missions au cœur de la bataille d'Angleterre ou du Débarquement. Il ne s'agit toutefois pas d'un voyage d'agrément. Bien sûr, vous pourrez profiter des incroyables graphismes en 3D mais si une épaisse fumée noire commence à envahir le cockpit de votre Mustang P-51D criblé de balles, c'est le signe que vous n'en profiterez pas longtemps. Combat Flight Simulator est aussi compatible avec les milliers d'avions et de scènes de Flight Simulator.
Ne manquez sous aucun prétexte Combat Flight Simulator.

Lui ne vous loupera pas.

Microsoft
Combat Flight Simulator
Série Europe 39-45





* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont Combat Flight Simulator, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35 F. Détails de l'offre en magasin.



www.eu.microsoft.com/france/jeux/





Sneak... sneak... sneak.

But ultime : fabriquer du pain

Richard Garriott évoque le souvenir d'un joueur mécontent d'Ultima Online qui lui avait opposé l'argument suivant : «Le but d'Ultima n'est pas de fabriquer du pain.» Et pourtant, si. C'est après ce niveau d'interactivité que court ce créateur. Dans Ascension, travailler à la mine, par exemple, et transformer son minerai en produits finis sera une activité très lucrative. On pourra aussi fabriquer des tissus, des vêtements, des accessoires, puis les négocier. Toutes ces activités seront liées à des compétences (40 au total). Bien entendu, développer ces skills ne demandera pas autant d'efforts que dans Ultima Online : sa durée de vie n'excédera pas une centaine d'heures (NDLR : C'est bien dommage !). L'univers physique sera, lui aussi, plus réaliste que jamais. Les objets auront même une densité qui déterminera s'ils flottent ou coulent. Quant aux NPC, ils vivront leur vie, rythmée par leurs habitudes, leur humeur du moment et les cycles jour/nuit. Il y aura 50 NPC principaux et une centaine d'une importance mineure. Dialoguer avec eux fonctionnera toujours avec un système de mots clés bien connu des habitués. Par contre, ces dialogues seront désormais influencés par le contexte de la discussion. Jusqu'à présent, il y avait une nette transition entre les villes, endroits parfaitement sûrs, et les donjons qui étaient infréquentables. Cela sera maintenant plus nuancé : pour donner plus de tension aux passages en ville, un facteur de danger y a été introduit.
La taille de l'univers sera comparable à celle d'UO qui pouvait loger, au sens propre du mot, 2 500 joueurs. Il comprendra entre 10 et 12 villes, 8 donjons majeurs, 4 ou 5 donjons mineurs et d'autres types de structures. Plus question d'une équipe : vous ne jouerez qu'un seul et unique personnage. À l'introduction du jeu, comme dans les Ultima de 4 à 6, le joueur devra répondre à un questionnaire. Les réponses détermineront les caractéristiques de votre personnage. L'équipe de développement débat actuellement sur un système qui empêchera les petits malins de répondre aux questions en trichant, pour obtenir un personnage aussi puissant que possible. L'histoire, au départ, sera assez linéaire et commencera par un didacticiel : vous serez accueilli par Captain Hawkwind qui vous fera faire le tour de la ville. Mais, très vite, votre liberté sera totale : il y aura systématiquement plusieurs manières de résoudre une situation et aucune linéarité des événements ne sera imposée.

Soyons pragmatiques !

Concrètement, comment cela marchera-t-il ? Le jeu sera en temps réel et le moteur permettra, par exemple, de vous sauver en plein combat, pour plonger dans un cours d'eau, le traverser à la nage, puis tirer à l'arc sur vos opposants depuis l'autre rive. Reste non seulement à voir si vos ennemis savent nager ou s'ils sont assez motivés pour s'y essayer, mais aussi à évaluer quelles sont vos propres qualités de nageur. Il y aura 3 manières d'augmenter vos compétences : pratiquer, trouver une personne capable de vous enseigner son savoir et dépenser des points obtenus en résolvant une situation critique. En ce qui concerne la magie, elle sera divisée en 10 écoles, chacune regroupant 5 sorts, à raison d'1 par élément (terre, eau, feu, air et éther). Les ingrédients font leur grand retour, mais ils ne serviront qu'à inscrire les enchantements dans votre livre de sorts et ne seront pas nécessaires pour les lancer. Plus pragmatique encore : sur quelle machine cette merveille tournera-t-elle ? Eh bien, elle sera gourmande ! La configuration minimum sera un P200 équipé d'une carte 3D de première génération. Mais sur pareille casserole (eh oui, déjà !), le jeu ne tournera qu'à 15 frames par seconde. À ce prix, le moteur qui sera Glide et Direct3D offrira tous les effets imaginables, dont des bourrasques qui, dit-on, sont saisissantes de réalisme. Toujours dans un but d'immersion maximum, le son lui aussi sera en 3D. Dernière interrogation : quand ? Hiver 99, si tout se passe bien. Eh, c'est bientôt !



Les parents BOIVENT, les enfants trinquent

Tribal Dream et Flat Cat, deux divisions de développement d'Interplay, ont passé l'arme à gauche. Non pas qu'ils soient devenus brusquement ambidextres, mais monsieur Interplay a mis un terme à leur belle aventure. Les membres des deux divisions ont ainsi été regroupés en une seule, pour l'instant anonyme. Résultat des courses, Star Trek : Vulcan Fury passe à la trappe pour une durée indéterminée. En clair, ça veut dire " paix à son âme ". Par contre, Star Trek Fleet Command et Star Trek New Worlds, jeux de stratégie et d'aventure, sont maintenus.



Engagez-vous qu'ils disaient



Oyez, oyez, braves gens, le développeur Kellogg Creek est à la recherche de 500 bêta testeurs, pour Spirit Wars. Il s'agit d'un jeu de stratégie dont certains éléments sont empruntés à Magic The Gathering. Pour vous enrôler, signez-là : www.spiritwars.com/. Attention, leur site est mal fichu (ça commence bien) et le bouton " Bêta test " est presque illisible. La seule vue de ce screenshot devrait d'ailleurs vous faire dire que le graphisme n'est pas leur truc.



LE lifting DE LA DÉCENNIE

Le 3D Engine d'Unreal sera le moteur utilisé par X-Com Alliance, le cinquième épisode de la série des X-Com. Cela causera donc de vue subjective, et pas qu'un peu. Toutefois, l'excellent moteur a subi quelques améliorations au passage, afin de s'adapter aux exigences du jeu. Sont concernés par la chose la gestion de troupes multiples, l'adjonction de nouvelles vues 3D, le développement d'une nouvelle I.A., la présence de cartes 2D et la création d'un nouveau système de musique interactive. Le premier X-Com était en 320*200 et 256 couleurs, le dernier sera en 1024*768 et 16 millions. Putain, le temps passe vite quand même !

ERRATUM 98

Contrairement à ce que nous annoncions dans la news Cyprium Valley (N° 98 p.25), le cuivre et le silicium ne sont pas voisins et, en plus, le cuivre (Cu) est à gauche du silicium (Si). En effet, le cuivre possède un électron de plus que le silicium sur sa couche de Valence et ils sont séparés par deux colonnes. Pfff, le cuivre est un élément de transition, alors que le silicium est dans le Ve groupe ! Merci à Michèle et Jean-Michel, deux lecteurs, qui nous font remarquer ça, parce qu'on n'aurait pas pu l'inventer.

PSYGNOPOD

Rollcage, jeu de bagnoles à la Pod, nous proposera de nous affronter à coups de roquettes, dans un environnement à gravité élevée. Les voitures auront une forte adhérence au sol, et l'inertie permettra d'effectuer des loopings et de rouler la tête en bas. Il sera possible d'y jouer jusqu'à quatre sur un même PC, en écran splitté, ou en réseau. Rollcage, édité et développé par Psygnosis, sera disponible début 99 sur PC et PlayStation.

Konami cherche du monde

Si, vous aussi, l'espoir vous fait vivre, allez donc faire un tour sur le site de Konami (www.konami.com/helpwant.htm). On y propose des boulots d'analystes-programmeurs et de programmeurs d'Intelligence Artificielle. Voilà, et après les gens se plaignent de ne pas trouver de travail. Tss, tss.





LES DIAMANTS SONT (PRESQUE) ÉTERNELS

Ça sent le sapin pour le fabricant de cartes Diamond, qui annonce le licenciement de 180 emplois, dont 60 à temps partiel dans le but de baisser ses coûts de production. La firme, qui affichait un exercice négatif de 300 millions de francs l'année dernière et qui serait déjà dans le rouge cette année, concentrera son activité sur les cartes graphiques haut de gamme, les cartes son ainsi que son dernier bébé, le walkman MP3 (ces deux derniers secteurs n'étant pas concernés par l'écrémage). Bruit de couloir : IBM serait partant pour racheter la boîte.





Honte sur Sin !

Nous espérions, dans le test, que les défauts que présentait la bêta de Sin et que nous avions signalés seraient corrigés dans la version commerciale. C'était être bien naïf. Un patch est déjà en cours de programmation, pour accélérer les interminables temps de chargement des niveaux et des sauvegardes. Dans le doute et puisque les bêta versions que nous testons sont toutes systématiquement buggées, nous ne pouvons malheureusement que signaler ces bugs, sans en tenir compte dans notre notation. Seule la sortie officielle des jeux peut nous confirmer que ces bugs ont été corrigés ou non. Résultat : à l'heure qu'il est, il nous est impossible de modifier le test et le jeu sortira buggé. Le jeu vidéo est l'unique secteur d'activité qui se permet de vendre un produit non fini. Sanctionnez cette pratique, à la limite de l'escroquerie, en n'achetant pas Sin, tant que le patch ne sera pas disponible ! Note d'intérêt de Sin, au vu de cette tare : 82 %.

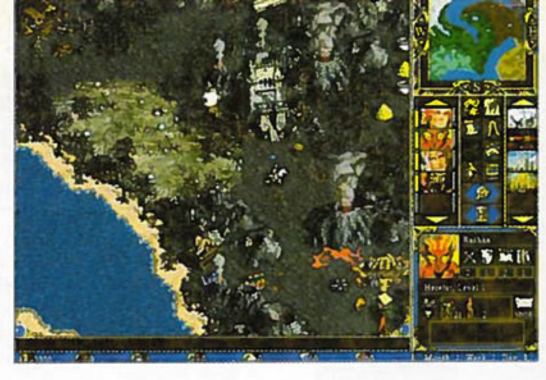


PLAYSTATION 2000

Tandis que Sony fait tout ce qu'il peut pour garder le secret sur sa nouvelle console, nous venons d'apprendre qu'il a déposé le nom de domaine www.playstation2000.com (inutile d'essayer, l'ULR ne fonctionne pas encore), qui nous donne au moins deux informations : le nom de la console et la date de sa sortie.

Les gars de Fallout changent de Vault

Les talentueux auteurs de Fallout ont changé de crèmerie, et cette dernière n'est ni plus ni moins que Sierra. Tim Cain, l'un des piliers de Fallout, en a profité pour créer son propre studio de développement, Troika Games. Bonne affaire pour Sierra et bonne nouvelle pour nous, puisque le premier titre de Troika sera, quelle surprise, un RPG avec " une histoire cool, une grande variété de personnages à créer, beaucoup de chemins possibles à explorer, un graphisme superbe et un incroyable moteur capable de gérer tout ça ". C'est Tim qui le dit, et on lui fait confiance. Et pas qu'un peu.





STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR :
NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER/MARS 99

Heroes of Might and Magic III



À nous trois, Iansolo, Morgan et ouamself nous formons une secte un peu particulière, celle des adorateurs de Heroes of Might and Magic. Enfin quoique Iansolo et Morgan, c'est un peu spécial parce qu'ils font également partie d'une tendance scélérate, le culte de Might and Magic tout court. Pour moi, c'est pousser le masochisme graphique un peu loin, mais bon, qu'importe. Le fait est que chez New World Computing, ils font des jeux, pas des benchmarks graphiques, et ça c'est cool. Tiens, je viens d'inventer un nouveau genre de jeux : les benchmark-like. Il s'agirait de tous les jeux dont on peut afficher le frame-rate, tous ceux que réclame le docteur Kant pour ses tests de matos. Revenons à nos Heroes. Les coyotes de New World sont restés fidèles à leur politique, qui consiste à améliorer leur jeu sans révolution. Nous savions déjà que le jeu passerait en 800x600 et en 65 000 couleurs, mais en plus les créatures ont gagné de nouvelles animations. Au niveau du « encore plus «, on comptera des cartes plus grandes (y compris celles du champ de bataille : 15x11 hexagones au lieu de 11x9), plus de sites à visiter, plus de créatures (des balistes, des wagons de ravitaillement pour avoir des tirs illimités, des tentes pour soigner ses créatures pendant le combat, etc.), 128 artefacts dont certains peuvent se combiner pour avoir de nouveaux effets surprises et deux fois plus de compétences secondaires (par exemple « Tactique de combat » permettra de placer ses créatures avant le combat et « Apprentissage de la magie » d'échanger des sorts entre vos héros). Le mauvais côté de l'affaire, c'est que le jeu est repoussé à février.



Les héros de Herœs

Désormais, il y aura 8 types de villes au lieu de 5, et 2 héros différents par ville : un plutôt magicien et un guerrier.

Type de ville	Héros magicien	Héros combattant
Château	Clerc	Chevalier
Rempart	Druide	Ranger
Tour	Magicien	Alchimiste
Brasier	Païen	Hérétique
Nécropole	Nécromancien	Chevalier Mort
Donjon	Mage	Suzerain
Fort	Mage de Bataille	Barbare
Forteresse	Sorcière	Maître des animaux


TRESPASSER
LE MONDE PERDU
JURASSIC PARK
"RETROUVEZ-VOUS DANS LE MONDE PERDU."
Captures d'écran PC
Quelques années après l'expédition du Monde Perdu, vous vous retrouvez seul, naufragé sur le Site "B" l'île où le InGen mena à bien ses expériences génétiques qui conduisirent à la renaissance des prédateurs les plus féroces de toute l'Histoire.
Vous savez ce qui s'est passé ici et vous espérez être seul en ces lieux.
Vous réalisez vite que ce n'est pas le cas. . .
DREAMWORKS INTERACTIVE
PC CD
ELECTRONIC ARTS
www.trespasser.com

PAS CON, VRAIMENT

Bon, juste une petite info qui ne nous concerne pas trop, comme ça, parce que ça m'a fait rire. Titus était censé sortir un jeu de course sur Nintendo 64, portant le nom de Roadster 98. Jusque-là, tout va bien, sauf que le jeu est super à la bourre. Du coup, la division Marketing s'est rendu compte que ça allait faire con de sortir Truc 98 en 99. Après avoir consulté des experts mondiaux et leurs mères respectives, les gars de Titus ont décidé d'appeler leur jeu Roadster...99. Ah ah, on les baise pas comme ça, chez Titus.

Celliers des Dauphins VS Vieux pape

C'est vrai. Rien n'est plus vexant pour l'homme du monde que de se faire arrêter par les forces publiques en état d'ébriété, après avoir bu un mauvais vin. Pour ne pas être piéger, en tant qu'homme du monde toujours, Hachette Multimédia propose la version 99 de son encyclopédie des vins de France. Vous bénéficierez ainsi de l'expérience de 7 années de dégustation par 800 professionnels de la cirrhose. 47 000 vins, 4 000 photos et étiquettes, une cartographie complète, un moteur de recherche par critères, 2 heures d'interviews et de vidéos, voilà qui vous occupera le temps de dessaouler tranquillement, pendant la garde à vue. N'oubliez pas votre portable, sont pas super équipés, les keufs.



Dreamcast online

Sega a fait savoir, qu'au Japon, le service facturé pour jouer on-line avec la Dreamcast coûterait 20 centimes la minute (en plus du prix du jeu). Vu l'état du paiement via Internet en France, cela laisse malheureusement présager qu'aucun service Dreamcast on-line ne sera dispo chez nous.

Flight Simulator add-on

Allez hopla, juste un petit mot pour vous parler de deux add-on pour Flight Simulator 98. L'un d'eux, Airport 2000, de Wilco, est un gros pack qui regroupe des aventures très détaillées et des tableaux de bord de 737, ATR42, DC10, Airbus 320 et 340, MD83 et B777. Des avions avec des modèles de vol qui devraient être d'un grand réalisme ainsi que des aéroports internationaux d'un niveau de détail graphique jamais atteint. Si je vous dis que cet add-on provient des éditeurs de Tahiti, considérés comme une référence dans le genre, vous comprendrez pour quelles raisons il sera d'autant plus dur d'attendre le test, le mois prochain. L'autre extension, dans un genre légèrement différent, est Embarquement Immédiat, de Christian Puig, édité par Radio Monica. Dans ce pack, on pourra trouver 13 aventures d'une qualité audio exceptionnelle puisque l'auteur, grand passionné d'aviation, est preneur de son de son métier. Tout a donc été enregistré en vol, sur des trajets correspondants à ceux des aventures, offrant ainsi un réalisme maximum. Le plus grand vol dure 9 heures et aucun message sonore ne se répétera tout au long du voyage. Commercialisé à un prix de 249 francs, Embarquement immédiat est un petit bijou du genre à posséder absolument. Pour tous renseignements, Radio Monica au 01 45 67 83 83 ou par e-mail à **cpuig@club-internet.fr.**

C'EST BEAUCOUP MOINS FACILE QUE ÇA EN L'AIR !!

D'AUTRES PINGOUINS,,, JOUENT DU MANITAS DE PLATA

LA VIE APRES LA MORT EXISTE

Acclaim, vous savez l'éditeur, eh bien figurez-vous que le p'tit gars se remet à faire des bénéfices. Et pas des moindres qui plus est. Ainsi, pour l'année fiscale 98 (qui s'est clôturée en août), ce ne sont pas moins de 1,5 milliard de brouzoufs qui sont allés directement dans les poches du sieur, avec, au final, plus de 100 millions de bénéfices nets. Il faut rappeler que, l'année précédente, les pertes d'Acclaim étaient d'environ 690 millions de francs. Les raisons de cette réanimation économique portent, entre autres, le nom de Forsaken et Turok. Comme quoi, hein, les miracles existent.



LE SOIR DE NOËL, LES PINGOUINS SONT TOUT SEULS DANS LEUR LIT SOUS LA NEIGE.

France Telecom

Face à la recrudescence du nombre d'abonnés sur le Net et à la disparition de ses monopoles dans les domaines de la télécomunication, France Telecom, nos amis de toujours, ont eu une super idée... Augmenter de 300 % le prix des abonnements des entreprises sur les serveurs minitels 36 15 et 36 17. Du coup, ce sont plusieurs centaines de petits services, bien pratiques au demeurant, qui sont menacés de disparition pure et simple.

« Le jour où on mettra les cons sur orbite, t'auras pas fini de tourner. »



Everquest : Janvier 99

L'aura de mystère qui entourait Everquest, le jeu de rôle on-line de Sony tant attendu est enfin tombé. 989 Studios, la section de développement chargée du bébé, vient de donner la date de sortie officielle du jeu aux Etats-Unis : 26 janvier 1999. La close de NDA (Non-Disclosure Agreement), qui tenait les bêta-testeurs au secret, a été partiellement levée et, soudain, les screenshots pleuvent, tous plus impressionnants les uns que les autres. Moi, j'appelle ça de la torture psychologique. Adresse de nos tortionnaires : **www.everworld.net**

Game Over pour la Saturn

Voilà. C'est dit. C'est fait. La Saturn a officiellement crevé, de l'aveu même du président de Sega. La production de la console sera stoppée à la fin de l'année mais des jeux continueront à sortir jusqu'à mi-99, afin de ne pas traumatiser les actuels utilisateurs. De longs mois après la mort cérébrale, les médecins ont donc enfin décidé de débrancher les respirateurs.



Privés de Net

Deux pirates américains, âgés de seize et dix-sept ans, accusés d'être rentrés par effraction, de leur plein gré, dans les serveurs militaires et universitaires de leur pays, ont été condamnés à ne plus s'approcher du Net pendant trois ans. Ceci implique qu'ils n'ont plus le droit de posséder un modem, qu'ils ne peuvent plus être employés comme consultants, et qu'il n'ont plus le droit de se servir d'un ordinateur connecté au réseau, sans la présence, derrière le dos, d'une personne agréée par l'officier d'application des peines. Putain, 2 ans sans photos de pingouins...

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MULHOUSE
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA LEERS
Centre Ccial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA VITROLLES
C. C. Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
C. C. Velizy 2 - 78140 Velizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA NANTES
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BIIV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)
GARANTIE MICROMANIA : 1 AN SUR TOUS LES JEUX

SERVICE REPRISE DE JEUX

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



Les nouveautés d'abord !



Un voyage au tréfonds de l'être pour confronter les démons du passé et échapper à la prison de l'esprit !

L'événement Game Boy !!



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !



* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.





Rally 99

SIMULATEUR DE RALLYE
EDITEUR : EUROPRESS
DÉVELOPPEUR : MAGNETIC FIELDS
SORTIE THÉORIQUE : DÉBUT 99



Nous continuons notre grande lancée, sur le prochain jeu d'Europress. Je vous avais annoncé, le mois dernier, que je me rendrais sur place pour vous en dire un peu plus sur ce programme qui se présente très bien. Cela n'ayant pu se faire à temps, je vous propose, pour patienter, une galerie de nouvelles images tirées de la version en cours de développement. Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire, je rappelle que Rally 99 est la suite d'International Rally Championship paru il y a quelques années déjà. Le programme profitera à mort des cartes 3D et, si l'on s'en tient aux dires d'Europress, elle devrait être LA simulation de rallye la plus aboutie du moment. À en voir les photos sur cette page, on veut bien les croire. Le comportement des voitures devrait être irréprochable et tout sera simulé dans le moindre détail, de la déformation de la carrosserie jusqu'aux intempéries. Tout cela reste pour l'instant théorique puisque, comme je le disais, je n'ai pas encore eu l'occasion de jouer sur le moteur-même du soft. Quoi qu'il en soit, vous saurez tout dès le prochain numéro.

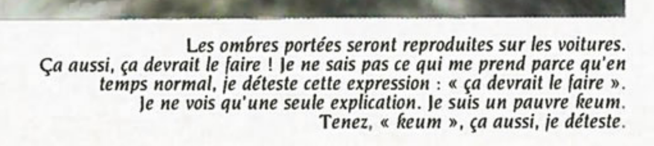


Notez le nombre d'images par seconde en haut à gauche : 3773 ! Bon, d'accord, c'est juste le moteur 3D du décor tournant sans les routines de simulation. Mais quand même, 3773 sur une Voodoo 2 et un Pentium 400, ça risque de le faire à l'arrivée, non ?





Le rendu des voitures frôle la perfection. Chaque élément est représenté, y compris le moteur sous le capot. L'intérieur profite du même souci du détail.



Les ombres portées seront reproduites sur les voitures. Ça aussi, ça devrait le faire ! Je ne sais pas ce qui me prend parce qu'en temps normal, je déteste cette expression : « ça devrait le faire ». Je ne vois qu'une seule explication. Je suis un pauvre keum. Tenez, « keum », ça aussi, je déteste.

RAGE of MAGES

Laissez-vous ensorceler

Un grand choix de Mercenaires à recruter.

Plus de 50 types de Créatures et d'Ennemis à affronter.

350 Armes et Armures différentes.

Utilisez de manière inédite le pouvoir de l'Air, de la Terre, de l'Eau, du Feu et des Astres.

Jusqu'à 16 joueurs en réseau.

Le jeu de rôle sur pc











Rio

Ça ne pèse que 70 grammes, ça ne mesure que 9x6x1,6 cm et ça permet d'écouter de la musique. Je suis ? je suis un lecteur de MPEG3. Relié au PC par l'intermédiaire d'un adaptateur pour prise parallèle, le Rio vous permettra de télécharger jusqu'à 40 minutes de musique au format MP3 dans sa mémoire Flash de 32 Mo. Cette mémoire peut être augmentée à 64 Mo en la remplaçant, mais ça coûte une petite fortune. On peut bien entendu télécharger d'autres fichiers non MPEG pour les transférer dans un autre ordinateur. La qualité du son est très bonne, et l'absence de partie mobile élimine tout risque de décrochage dans le son. C'est génial pour la frime, mais assez peu pratique à l'usage. De plus, c'est quand même très cher. Mais qu'importe, la frime n'a pas de prix.

▲ Constructeur : Diamond Multimédia
Distributeur : Diamond France
Téléphone : 01 55 38 16 00
Prix : 1 490 F TTC

USB Wheel Mouse

Cette souris de Logitech se branche directement sur le port USB. L'avantage réside dans la souplesse d'utilisation. Vous avez certainement dû remarquer que le curseur de la souris d'un PC se comporte de manière saccadée. Il suffit de regarder celle d'un Macintosh ou d'un feu Amiga pour s'en rendre compte. En USB, tout rentre dans l'ordre. On a l'impression d'avoir un curseur entouré de vaseline. Il glisse comme un sprite et répond au quart de tour. D'un point de vue ergonomique, l'USB Wheel Mouse possède une prise en main très agréable et une roulette centrale pour profiter des fonctionnalités de Windows 98 comme l'autoscroll au le raccourci zoom. Un excellent produit un chouïa moins onéreux que son équivalent chez Microsoft.

Constructeur : Logitech ▲
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 45 54 70 70
Prix : 249 F TTC

Quoi

MAXi SubWoofer 720 5D

Guillemot n'avait pas encore attaqué le marché des enceintes haut de gamme pour PC. C'est désormais chose faite avec ce premier kit Subwoofer 720 5D. Composé d'un caisson de grave en bois et de 2 satellites en version de base, on peut lui adjoindre par la suite 6 satellites supplémentaires, actifs ou passifs. Le caisson comporte 2 entrées permettant de séparer les enceintes avant, des enceintes arrière. Relié à une carte compatible DirectSound 3D et équipé de 2 sorties séparées, on peut parfaitement restituer les effets 3D, à condition d'acheter une paire de satellites supplémentaire. Les sorties sont aux formats RCA, Bornier ou mini jacks. La puissance du caisson est de 20 Watts RMS, et celle des satellites de 5 Watts. Les volumes du caisson et des 2 paires de satellites sont réglables séparément, tout comme le niveau des graves et des aigus. Ça commence à ressembler à du matos professionnel, tout ça. L'ensemble est livré avec des câbles de bonne taille pré-dénudés. Concernant la qualité de l'écoute, les 2 satellites font un peu plastoc, mais le caisson produit un très bon rendement, même si les basses restent un peu trop étouffées à mon goût. Le rapport qualité/prix est excellent.



▲Constructeur : Logitech
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 45 54 70 70
Prix : 999 F TTC



▲ Constructeur : Logitech
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 45 54 70 70
Prix : 1 190 F TTC

WingMan Force

Un nouveau joystick à retour de force est à ce jour disponible. C'est le Wingman Force de chez Logitech. Faisant appel à une technologie entièrement nouvelle de transmission par câble (la concurrence utilisant des engrenages), ce joystick offre à la fois précision et efficacité dans le retour de force. Doté de 9 boutons programmables, d'une molette de gaz, d'un chapeau chinois à 8 directions et d'une prise en main plaisante, il nécessite tout de même un espace de bureau confortable de par la taille de son socle. Le logiciel Wingman Profiler permet d'exploiter à fond la programmation du joystick pour n'importe quel type de jeu et comporte une liste impressionnante de jeux préprogrammés régulièrement mis à jour sur Internet. Notez en passant que c'est à ce jour la plus complète. Se connectant via le port USB, ce joystick fonctionne sous Windows 98. Les utilisateurs de 95 pourront néanmoins le relier au port série. Il est livré avec 3 jeux : Redline Racer, Conglict Freespace et Warbirds, et reste compatible avec les 2 technologies du moment, à savoir DirectInput de DirectX 5.0 et supérieur et I-Force 2.0. Un très bon produit, quoi qu'il en soit.

Goldstar H-120S08

Ce petit PC de poche équipé de Windows CE 2.0 est doté de 8 Mo de RAM, d'un écran tactile rétro éclairé de 640x240 pixels à 16 niveaux de gris, d'un processeur SH3 à 80 MHz, d'un connecteur GSM Modem et d'un connecteur VGA permettant d'afficher une image couleur sur un moniteur plein écran. Il se distingue de ses concurrents par la barre des tâches située en bas de son écran tactile. Cette dernière permet d'accéder directement à certaines applications, comme l'envoi de Fax et d'e-mail. Équipé des logiciels Microsoft Pocket Word, Excel, PowerPoint Viewer, Internet Explorer, Outlook, Finance, d'une calculatrice financière et de bfax TM Pro, d'une émulation minitel et d'un Voice recorder, le H-120S08 peut remplacer avantageusement un PC de bureau lorsqu'on se déplace fréquemment. Enfin, un bouton externe permet de s'en servir comme d'un magnétophone, en enregistrant une conversation sans avoir besoin d'ouvrir le couvercle.



▲ **Constructeur : Goldstar**
Distributeur : Goldstar France
Téléphone : 01 64 62 60 60
Prix : 4 990 F TTC

de neuf?

Par Lord Casque Noir

PenPartner

Spécialisé depuis des années dans les tablettes graphiques, la PenPartner de Wacom est à la fois performante et pratique. D'un format réduit et d'une rigidité à toute épreuve, elle trouvera facilement sa place sur un petit coin de bureau. Réglable sur 5 niveaux de pression, pour définir la sensibilité de la pointe destinée au dessin ou à la gomme, la PenPartner offre une précision quasi professionnelle. Le stylo UltraPen de moins de 12 grammes comporte un bouton latéral permettant d'émuler celui d'une souris, qu'il peut remplacer, et s'adapte à la pression de la main sur une échelle de 256 niveaux. Plus on appuie, et plus le trait ou la gomme sont efficaces à l'écran. Couplé à un programme de dessin, c'est le top du top dans cette gamme de prix.

◀ **Constructeur : Wacom**
Distributeur : N.C.
Téléphone : N.C.
Prix : 595 F TTC



MAXi Booster 640

Ce deuxième kit d'enceintes de Guillemot ne comporte pas de caisson de graves. Équipé de 2 entrées, on peut y relier à la fois sa carte son et un lecteur de CD externe, par exemple. L'une des enceintes comporte une sortie casque et une entrée micro qui ne sert pas grand-chose, avouons le. Concernant le son, les deux grosses enceintes en bois offrent un rendement assez exceptionnel, surtout dans les aigus, grâce, notamment, à la présence des 2 Dome Tweeter. Le Booster 640 rivalise de fait avec les kits de caisson de graves proposés au même prix. Je dois admettre que je le préfère à ces derniers, même si les graves saturent plus rapidement à fort volume. Le bois apporte, qui plus est, une certaine chaleur que l'on ne retrouve pas dans les structures à base de plastique. C'est un peu cher, certes, mais la qualité est au rendez-vous.



Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 699 F TTC ▶

En attendant Total Annihilation 2, Cavedog nous mitonne un nouveau jeu avec (presque) le même moteur mais, cette fois, dans un univers médiéval-fantastique : Total Annihilation : Kingdoms. Après une trop courte visite en France, nous avons harcelé de questions le chef de projet, Clayton Kauzlaric.


Clayton Kauzlaric, ancien directeur artistique de Total Annihilation, est le chef de projet de TA : Kingdoms

Cavedog : Clayton Kauzlaric à la tête du royaume



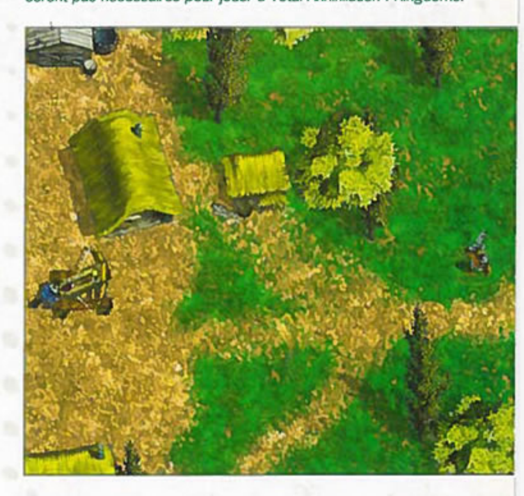
Les dragons sont absolument magnifiques : il faut voir l'animation des nervures de leurs ailes et l'accélération de leurs battements pour prendre leur envol. Il y en aura une demi-douzaine de sortes différentes (avec des variations de tailles impressionnantes) et toutes les civilisations en disposeront.



■ *A quel âge as-tu commencé dans le jeu vidéo ?*
■ J'avais 28 ans. Après 4 ans comme dessinateur/designer, je voulais essayer quelque chose de plus purement créatif. Une petite boîte de développement (Manley & Associate) avait passé une annonce concernant un poste de graphiste/animateur dans le Seattle Times, à laquelle j'ai répondu. Ils ne m'ont pas engagé tout de suite. En réalité, ils ont mis 8 mois à le faire. Ils continuaient à me faire passer des entretiens, mais finissaient toujours par choisir quelqu'un d'autre. Après qu'ils aient ainsi engagé deux ou trois personnes, j'ai commencé à être vraiment très frustré. Du coup, j'ai envoyé un CV avec un faux nom, pour attirer leur attention. Je ne sais pas si ça a aidé, mais j'ai fini par venir à bout de leur résistance et c'est comme ça que j'ai eu mon premier job dans les jeux.
■ *Comment ça s'est passé ?*
■ C'était très sympa. Les projets en cours n'étaient pas révolutionnaires, mais j'ai beaucoup appris. Cette expérience m'a vraiment donné les bases concernant la production artistique pour les jeux vidéo et m'a permis d'avoir un avant-goût du travail de conception d'un jeu. J'y ai rencontré des gens extrêmement talentueux, et nombre d'entre eux sont maintenant chez Cavedog : le monde est petit…
■ *Au début, que connaissais-tu à la programmation ou à la création de jeux ?*
■ J'ai toujours été un peu mollasson du point de vue créatif. Je n'ai jamais pu choisir un domaine et me concentrer dessus. Durant mes études, je me suis principalement intéressé au cinéma et à la vidéo, avec une préférence pour l'animation. J'ai fait aussi de la musique et j'aime écrire. Tout le monde me conseillait de me poser un peu et de choisir une de ces activités. Il ne m'est jamais venu à l'esprit que j'avais les qualifications idéales pour un métier qui n'existait pas encore. Heureusement, j'ai fini par atterrir dans le jeu, sinon je serais probablement en train de faire cuire des hamburgers aujourd'hui !
■ *Avant Total Annihilation (TA), sur quels jeux avais-tu travaillé ?*
■ Avant TA, j'ai surtout travaillé comme graphiste dans quelques sociétés de la région de Seattle. Mon dernier employeur a été Squaresoft. J'ai réalisé des décors et quelques animations pour « Secret of Evermore », un jeu sur Super Nintendo. Avant cela, j'ai fait mon apprentissage en produisant des dessins pour différents petits jeux pour Macintosh, PC et consoles Asundry. Quand Squaresoft décida de fermer ses bureaux de Redmont (NDR : la petite ville où est installé Microsoft), j'ai eu plusieurs propositions. Mais la plupart des postes n'étaient que des emplois de graphiste. La seule nouveauté motivante était Total Annihilation. Ça m'a intrigué parce que, d'abord, c'était la première fois qu'on me proposait d'être directeur artistique, et ensuite, parce que je n'avais encore jamais travaillé sur un jeu de stratégie en temps réel. Rétrospectivement, je crois que j'ai fait le bon choix !
■ *Tu es fan de stratégie temps réel ?*
■ Oui !
■ *Tu as travaillé dans une boîte de renommée mondiale ; pourquoi t'es-tu intéressé à une petite société comme Cavedog ?*
■ Quelque fois, une grande entreprise peut être très ennuyeuse, moins portée à prendre des risques du point de vue créatif. J'ai été attiré par le fait que Cavedog était une nouvelle société. Il était clair, dès notre première rencontre, qu'ils voulaient faire quelque chose d'original et que la qualité du jeu serait toujours la priorité. C'est une attitude assez difficile à trouver, dans une industrie qui est parfois bien plus obsédée par un profit rapide.
■ *Est-ce que tu étais en concurrence avec plusieurs personnes, pour le job chez Cavedog ?*
■ Pas que je sache. Ils devaient être plutôt aux abois pour décider de m'engager !
■ *Comment s'est passée ton intégration ?*
■ Je suis la deuxième personne à avoir rejoint Cavedog, la première ayant été Chris Taylor (NDR : le créateur du jeu, parti depuis). Nous n'avons commencé à recruter les autres membres de l'équipe de développement que quatre mois après. Durant toute la première année, Chris et moi partagions un tout petit bureau. C'était formidable parce que cela a permis une collaboration très étroite entre la partie programmation et la partie graphique de Total Annihilation. Dès le début, ma participation a dépassé le seul aspect graphique. Je crains d'être le seul responsable de la froideur de l'univers de TA. J'ai écris le premier jet du background de TA et j'ai aidé à définir les différences de personnalités entre l'Arm et le Core.
■ *Combien de personnes travaillent actuellement sur TA ?*
■ À peu près 40 ! À ce niveau-là, ce n'est plus une équipe, c'est carrément une armée.
Aujourd'hui, la société gère 4 ou 5 projets en parallèle. Encore combien de personnes et de projets avant que Cavedog ne devienne « très ennuyeuse » et « moins portée à prendre des risques du point de vue créatif » ? Je ne sais pas. J'ai l'impression que nous n'allons pas grossir tellement plus. Ça semble être la taille adéquate pour Cavedog.
■ *Pourquoi avoir décider de développer TA Kingdoms, plutôt que d'enchaîner sur TA 2 ?*
■ Total Annihilation 2 sera une complète nouveauté, dans tous les domaines. Sa seule concurrence, c'est TA lui-même, car si nous ne créons pas quelque chose de vraiment impressionnant, nous ne ferons que décevoir les joueurs. Et pourtant, quel dommage de ne pas davantage utiliser la technologie et le moteur



Les cartes accélératrices ne seront utilisées que pour les effets de lumière, de brouillard de guerre et de transparence. Elles ne seront pas nécessaires pour jouer à Total Annihilation : Kingdoms.

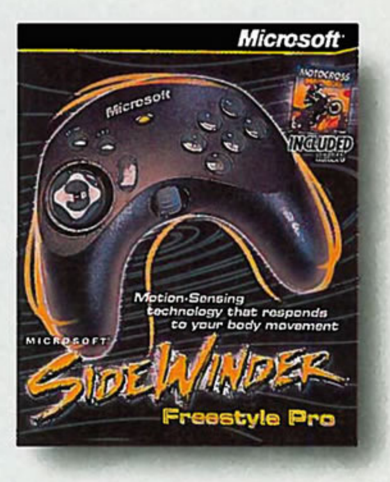


“Avant TA, j'ai surtout travaillé comme graphiste dans quelques sociétés”





Obéit au doigt et à l'œil, et au poignet et au bras et au secours.



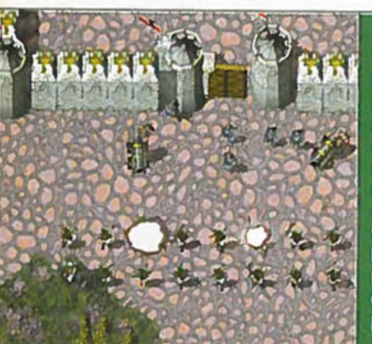
Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Avant, vous bougiez votre corps, mais en vain. Las, vous abandonniez et sombriez dans une passive torpeur ludique. Aujourd'hui, avec le SideWinder Freestyle Pro vos efforts sont enfin payés en retour par des résultats impeccables, même en pleine lumière. En effet, grâce à la technologie révolutionnaire de ses capteurs horizontaux et verticaux, le SideWinder Freestyle Pro (livré avec le jeu Microsoft Motocross Madness) suit tous les mouvements de votre corps et les répercute en temps réel. Résultat : une immersion totale, une action directe au cœur des fibres et sur votre visage, des couleurs éclatantes même à 40°. Quand on aime jouer avec son corps, on choisit le SideWinder Freestyle Pro.

JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?® **Microsoft®**

www.eu.microsoft.com/france/products

de l'offre en magasin.



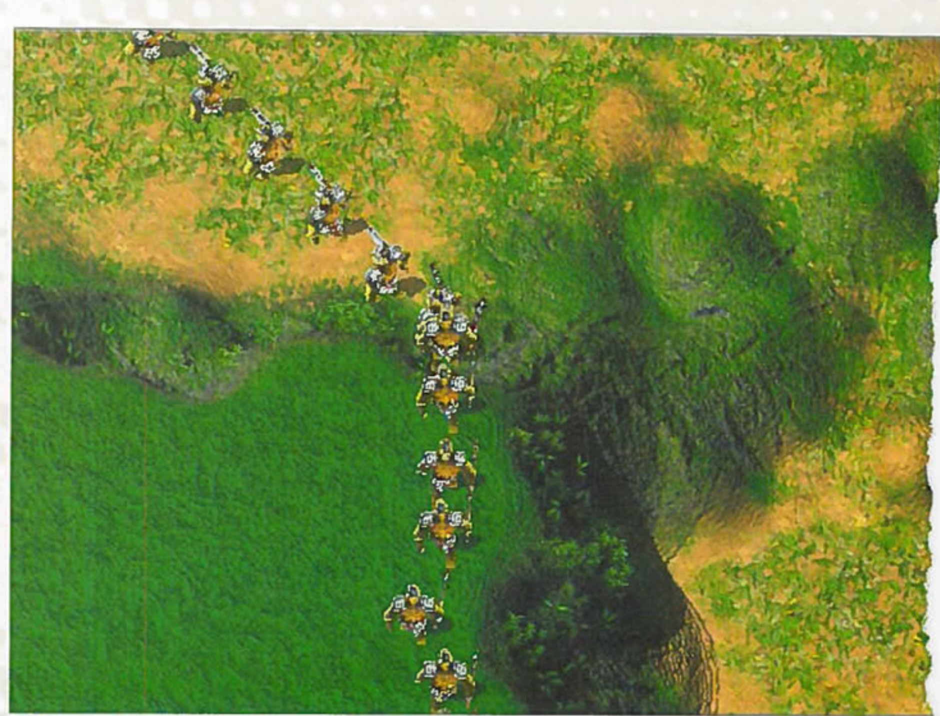
Aramon [TERRE]

Le monde d'Aramon, c'est un peu la victoire du muscle sur la subtilité. Laissez tomber ces guignols de magiciens, rien ne vaut un bon gros canon de 75 et quelques catapultes pour appuyer vos charges de cavalerie lourde. Aramon sera le royaume de la technologie d'acier et du moral tout pareil. Ou le contraire.



Veruna [EAU]

Veruna, c'est un peu la route du rhum faite pays. Bon, une route, c'est un peu étroit, mais en se serrant… Patrie des explorateurs, Veruna aura l'avantage sur l'eau, à grands coups de bateaux de guerre et de monstres marins. Par contre, pour occuper la terre sèche, ça ne devrait pas être les premiers.

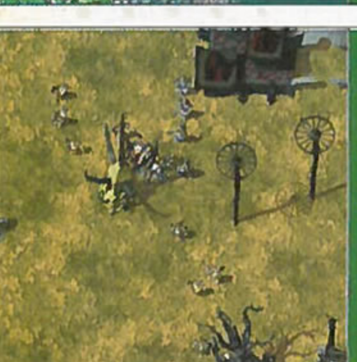


Un clan de trolls à la recherche du Club Med le plus proche…



Zhon [AIR]

Continent perdu, refuge des monstres errants et autres créatures légendaires, Zhon est un monde de jungle et de montagnes. Ce sera une civilisation très mobile, essentiellement dédiée à la maîtrise des airs.



Taros [FEU]

C'est l'enfer. Un pays brûlé et désolé, ravagé par la magie. Taros est la civilisation des sorciers et autres nécromanciens, capables de relever les morts, d'invoquer des liches ou de fusiller l'ennemi avec toute la puissance de leur artillerie magique.



Pour les obsédés de l'embuscade, la végétation permettra de camoufler des unités.





J'ai beaucoup de sympathie pour ces espèces de chauves-souris géantes.



Avec une carte accélératrice, le brouillard de guerre sera matérialisé comme un vrai brouillard.

Vous, le Monarque

Comme dans Total Annihilation, le joueur sera incarné sous la forme d'une unité puissante, le Monarque de ses troupes. Ce dernier irradie de l'énergie magique autour de lui, si bien que tout ce qui se trouve à proximité s'en verra amélioré les unités combattront mieux, les bâtisseurs construiront plus vite, etc. Contrairement à Total Annihilation, il n'y aura qu'une seule campagne solo : elle vous permettra d'incarner, tour à tour, les différentes civilisations, à travers un scénario beaucoup plus riche.

Un nouveau système de ressources

Après moult rumeurs et hésitations, il s'avère que le système de ressources est encore plus révolutionnaire que prévu : il n'y a plus de ressources. Oubliez le modèle de Total Annihilation, finis le métal, l'énergie, le bois, l'eau ferrugineuse, les régimes de bananes et les mines de chocolat. Désormais, la seule ressource sera le temps : chaque construction va prendre un certain temps à se faire, sans autres dépenses. Cependant, des éléments pourront accélérer ces constructions : c'est le cas de votre Monarque et de quelques sites magiques qui ont une zone d'effet où tout se fera mieux et plus vite. Autant d'endroits stratégiques à occuper et à tenir.

formidable de TA. Comme depuis le tout début, l'ensemble de l'équipe parlait de réaliser un jeu médiéval-fantastique avec ce moteur, l'intervalle entre TA et TA2 semblait le moment idéal pour réaliser cette idée. En plus, c'était un changement agréable pour toute l'équipe : certains d'entre-nous travaillaient sur TA depuis 2 ans et l'univers médiéval-fantastique repose de la science-fiction pure et dure.

■ *Quel délai prévois-tu entre TA : Kingdoms et TA 2 ?*

■ Hmmm. Je ne peux pas le dire. Enfin… Je pourrais, mais ils m'enduiraient de miel avant de m'attacher sur une fourmilière. Et je déteste ça.

■ *Est-ce que tu participes à TA 2, ou est-ce que c'est une équipe tout à fait différente ?*

■ Désolé, mais ça aussi, c'est ultra secret pour l'instant.

■ *À quel point est-ce que TA Kingdoms est ton idée personnelle ?*

■ J'ai créé le monde de Darien et son histoire détaillée. J'ai imaginé quels seraient les personnages principaux, et j'ai également défini quelles parties de TA allaient être retravaillées pour Kingdoms. J'ai participé au scénario de la campagne solo, avec Brian Brown (notre programmeur principal) et Ron Gilbert. J'ai aussi crée le premier jet des séquences de construction pour Zhon, Veruna, Aramon et Taros, avec l'aide de Ron et de Kellyn Beeck (notre producteur).

■ *TA a clairement été fait par des fans, pour des fans de jeux de stratégie en temps réel. Est-ce que Kingdoms est réalisé dans le même esprit ?*

■ Absolument. Quiconque a joué à TA va retrouver ses marques dans TA : Kingdoms. Mais nous avons également ajouté de nouveaux éléments qui pourront attirer d'autres types de joueurs. S'il fallait trouver un gros défaut à TA, je citerais le manque de personnalité. C'était un peu froid et sans vie. C'était également un jeu intimidant pour les joueurs occasionnels, à cause de son envergure et de sa complexité. Je pense que le monde plus fouillé, le scénario, les éléments de jeu de rôles ainsi que la richesse des personnages vont augmenter l'intérêt pour Kingdoms. Nous avons également ajouter des fonctionnalités à l'interface pour améliorer la jouabilité.

■ *Quels sont les problèmes que vous avez rencontrés lors du développement ?*

■ Simuler une forme de vie de façon gracieuse et convaincante a été bien plus difficile que prévu. Nous savions que ce serait plus délicat de faire des monstres et des humains que des robots ou des tanks, mais la différence dans le niveau des détails a été une grosse surprise. Dans TA, les scripts ne faisaient que 2 ou 3 pages. Dans Kingdoms, ils font en moyenne 10 pages. Le nombre d'animations spécifiques qu'utilise un personnage est également bien plus élevé : un dragon peut avoir 25 ou 30 séquences différentes. Ceci nous a obligés à avoir une équipe de développement pour les unités plus importante que dans TA : la plupart des unités de TA ont été créées par 2 personnes. Nous sommes passés à 7 personnes pour TA Kingdoms.

Sinon je dirais que réussir à équilibrer quatre camps très différents est probablement la plus grosse difficulté, dans ce projet. Heureusement, nous avons quelqu'un de brillant qui s'occupe de cela : Garrett Link. Grâce à lui, le gameplay est déjà formidable, bien que nous soyons encore loin de la sortie du jeu. Nous avons créé de nouveaux outils ainsi que des éditeurs de scripts exprès, pour l'aider dans cette tâche. Cela lui permet de régler les différents paramètres d'une race de façon globale et de changer les caractéristiques d'une unité très facilement.

Sinon, trouver différents restaurants qui livrent à domicile pour nos casse-croûtes en pleine nuit a également été un problème récurrent…

■ *Nous avons le même problème. Je me demande pourquoi il est impossible de trouver autre chose que des pizzas ou des sushis, la nuit…*

■ Wow, je n'avais pas réalisé que le problème était aussi général. C'est un mystère que nous ne résoudrons sans doute jamais. Les Nations Unies devraient s'en occuper d'urgence.

■ *Que penses-tu des jeux sortis depuis TA ?*

■ Comme d'habitude, il y a eu des jeux excellents et d'autres qui le sont moins. La stratégie est toujours un genre très populaire, donc tout le monde veut en faire. Les jeux qui ont offert quelque chose de nouveau vont être des succès, et les ratés sombreront dans l'oubli.

Concernant les jeux futurs, je suis assez intrigué par Homeworld. Je pense qu'ils tentent d'apporter quelque chose d'intéressant, avec leur environnement en 3D totalement libre. Et un jeu de stratégie en temps réel dans l'espace peut vraiment être sympa. Je suis très curieux de savoir comment ils vont faire pour que le joueur arrive à s'orienter et comment ils vont se débrouiller avec les problèmes de vues et de caméra.

■ *Est-ce que tu n'es pas déçu par la lenteur des progrès de l'I.A. dans les jeux ?*

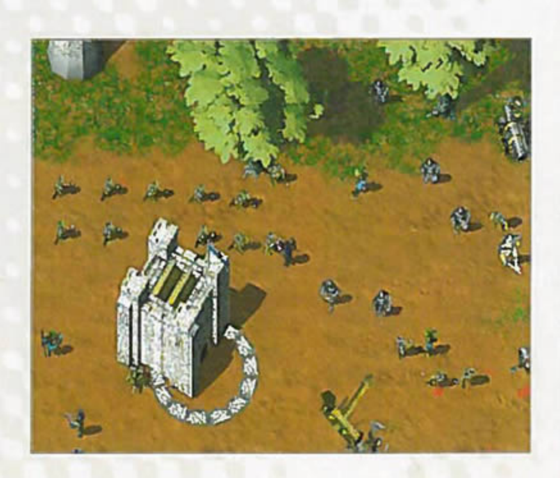
■ Faire de l'ordinateur un adversaire valable est une des grosses difficultés que l'on rencontre lorsqu'on développe un jeu de stratégie en temps réel. On peut investir des années de recherches et des millions de dollars dans cette partie du programme, et pourtant n'aboutir qu'à quelque chose d'à peine plus intelligent que l'écureuil moyen. Je pense que notre écureuil à nous est plutôt malin. Au fond, le truc c'est de s'arranger pour cacher les limites de l'I.A., afin que les joueurs s'amusent quand même.

■ *D'après toi, quelles vont être les nouveautés des futurs jeux de stratégie en temps réel?*

■ L'arrivée des environnements en 3D totale va mener les jeux de ce type dans de nombreuses nouvelles directions. Le défi va être autant technique qu'artistique. Je pense qu'au final cette migration vers des mondes en vraie 3D va diviser le genre en de nouvelles sous-catégories et jeux dans le jeu. Seul l'avenir nous dira en quoi consisteront ces mutations, mais ça va être passionnant.

Les jeux de stratégie en temps réel vont aussi se développer dans un autre domaine, ils seront de plus en plus évolutifs et personnalisables. Je crois que TA a montré la voie avec les unités gratuites téléchargeables. Ça ne suffit plus désormais de fourrer le jeu dans la boîte en déclarant « ça y est, c'est fini ! ». Les composants supplémentaires -éditeurs, unités, possibilités online- vont devenir essentiels en procurant un renouvellement permanent du plaisir.

Propos recueillis par Ivan Le Fou



Reportage
PAR WANDA

Bon, ce n'est pas un secret, Cryo n'est pas l'éditeur fétiche des hard core gamers. Toutefois, il eût été dommage de ne pas rêver sur ce que pourraient être leurs prochains produits. Personne n'est à l'abri d'une (bonne) surprise.







Cryo Le dégel

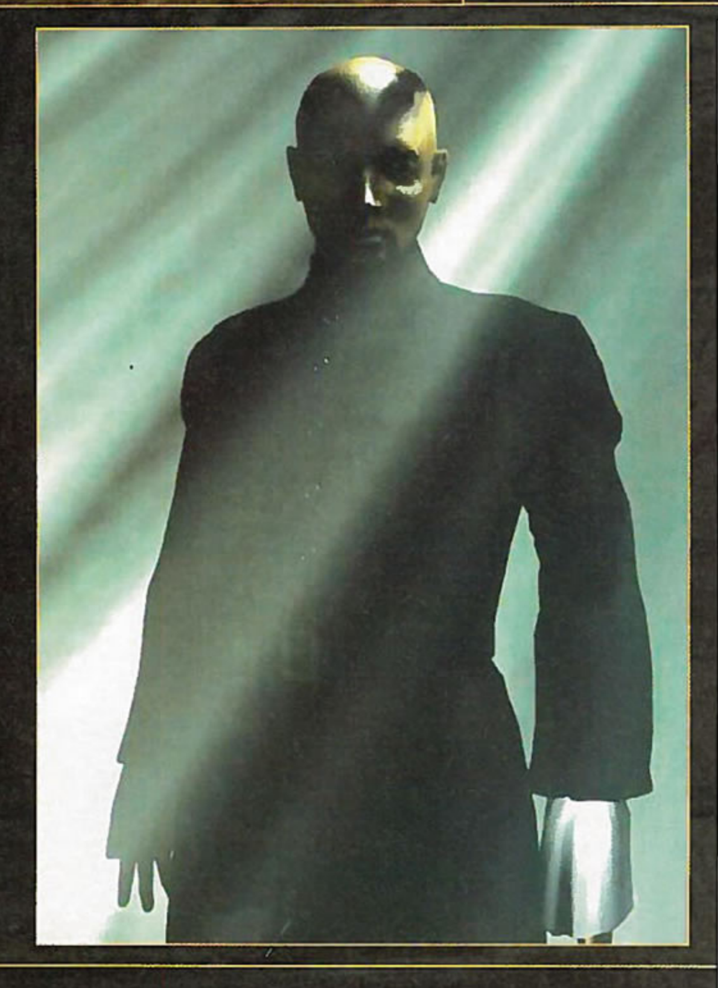




Les vilains a priori se sont lentement dissipés tout au long de la journée que j'ai passée chez eux. J'ai eu le grand plaisir de découvrir des équipes soudées autour de projets et d'entendre un discours très pragmatique. Discours de façade ou vérité ? Peu importe. Les tests sanctionneront l'affaire. En attendant, j'ai vu là-bas pas mal de choses enthousiasmantes. Disons-le tout net : Time Machine est le projet qui m'a le plus impressionnée. Le Gardien des Ténèbres promet d'être lui aussi très intéressant. Chroniques de la Lune Noire semble bien riche, et même s'il est super difficile de se faire une opinion, à ce stade du développement, tous les fans de l'univers de Froideval devraient certainement y trouver leur compte. Quant à Atlantis 2, ben c'est du traditionnel jeu d'aventure, quoi. Pour revenir sur Time Machine, ce qui m'a le plus frappée, c'est l'enthousiasme de l'équipe. Son chef de projet, en particulier, possède un vrai talent de meneur d'hommes, et il m'a épatée dans sa façon de motiver ses troupes, de rameuter tout le monde autour de leur projet commun, tout en mettant en valeur les apports de chacun. Fallait que je le dise. Chef de projet, c'est pas qu'un job financier. Et surtout dans une activité de création, la partie humaine est super importante.



Ah, un dernier truc : Cryo Networks est un nouveau département qui représente aujourd'hui une trentaine de personnes et s'occupe de tout ce qui est réseau. Ils ont notamment développé le SCOL (Standard Cryo OnLine), un langage de programmation pour Internet, de type ML, avec un habillage proche du C et dont le cœur a été développé sous Linux. Au langage proprement dit, s'ajoutent une API graphique et une API 3D qui n'est aujourd'hui qu'un moteur logiciel. Le support des cartes 3D est actuellement en développement. Comme son nom le laisse supposer, le SCOL est gratuit. Étant donné que les premiers jeux développés en SCOL ne sont pas encore sortis, difficile de vous dire aujourd'hui ce que vaut ce langage. Mais si ça vous chante, je vous invite fortement à aller télécharger le plug-in SCOL sur http://www.cryo-networks.com et à vous faire votre opinion vous-même, comme des grands.



LE GARDIEN DES TENEBRES





Pour la petite histoire, le Gardien des Ténèbres n'est pas un projet tout jeune. Le jeu devait au départ s'appeler Poltergeist et être édité par MGM Interactive. Cette dernière ayant cessé d'exister, Cryo a décidé au début de l'an dernier (97) de lancer quand même le développement, mais sous un autre nom. Tant pis pour la licence Poltergeist. De toute façon, l'idée du jeu est suffisamment originale pour s'en passer. En effet, même si le Gardien des Ténèbres s'inscrit clairement dans la lignée des Tomb Raider et autre Resident Evil par la forme (3D temps réel et vue à la troisième personne), vous ne parcourrez pas les quelques 180 salles du jeu avec des flingues au poing, en faisant gicler le sang à tous les coins de porte. Vous n'êtes ni plus ni moins qu'un chasseur de fantômes. Vous savez ? Ces sales morts qui s'imaginent qu'ils ont encore des choses à faire sur Terre et font rien que d'embêter les vivants. Généralement, c'est même des sales têtes de cons, vicieuses et méchantes à souhait. Il ne s'agira pas de chercher partout et de dire poliment : « Rentre chez toi, monsieur le revenant ! » pour que l'autre s'exécute. Il faudra procéder à une « désinfection » en règle des lieux, titiller le revenant suffisamment pour qu'il révèle sa planque, tout en veillant à ne pas le mettre en colère trop tôt. Eh oui, quand vous les chatouillez d'un peu trop près, les fantômes mettent en action le réseau énergétique qui parcourt leur domaine.
Dans chacune des missions du jeu, il vous faudra quand même systématiquement enquêter pour



comprendre de quoi il retourne. Vos chefs - une organisation secrète qui, j'en suis sûre, nous réservera une sale surprise à la fin du jeu - vous ont fait un topo sur la mission, mais rien ne vaut l'approche directe, d'autant plus que chaque mission n'a pas grand-chose à voir avec la précédente, tant au niveau du décor que de la personnalité du ou des revenants à traquer. Les objets aussi vous apprendront des choses. Vos armes sont des sorts, que vous gagnerez et perfectionnerez au cours du déroulement du jeu : sorts d'aventure et sorts de combat. Ainsi, vous pourrez vous mettre en transe pour interroger un cadavre ou un objet, ou créer des portes immatérielles pour changer de lieu, ou voir les ennemis invisibles, ou... Sans parler des sorts de combat, qui devront s'adapter à la personnalité de chaque fantôme.

GENRE : AVENTURE ACTION
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE : MARS 98

CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

Un peu écrasés par l'imposante stature de Froideval, les trois auteurs du jeu : Cyrille Linard (moteur du jeu), Eddy Neveu et Laurent Bretonnière (directeurs artistiques).

Chroniques de la Lune Noire est directement tiré de la BD du même nom, une épopée heroic-fantasy dont le scénariste, François Froideval, écume depuis pas loin de 20 ans les mondes du jeu de rôle, de la BD, du jeu de plateau et du jeu vidéo. Contrairement à ce que sa présence au sein du projet laisse supposer, ce n'est pas lui qui en est à l'origine, mais Cyrille Linard, un des programmeurs d'Atlantis. Cyrille était fan de la bande dessinée, et il rêvait de faire un jeu qui prendrait ses racines dans cet univers. Laurent Bretonnière et Eddy Neveu, deux graphistes de Dreams, se sont donc joints à lui pour concevoir un wargame qui allie gestion de ressources, stratégie au tour par tour et tactique en temps réel.
Étant donné que les différentes espèces du jeu sont directement tirées de la BD, je vais me faire un devoir de toutes vous les nommer. Il y aura donc quatre camps jouables : l'Empire, la Justice, la Lumière et la Lune Noire ; deux neutres : les Nains et les Elfes ; et deux avocats : les Morts-Vivants et les Démons. Vous, au milieu de tout ça, vous incarnerez le très spécial et très ambitieux Wis Merhill, évidemment, et vous essaierez de devenir Empereur à la place de l'Empereur. La première partie du jeu consistera à déployer vos forces, c'est-à-dire à bâtir votre château. Bref, il s'agira d'une phase de gestion de ressources, avec ses corollaires habituels : création d'unités, upgrade de bâtiments, etc. Une fois votre château construit, les quatre grandes puissances vous proposeront de les rejoindre. Vous prendrez donc le commandement d'un des quatre camps jouables et commencerez à naviguer entre cartes de région (stratégie au tour par tour) et champs de bataille (tactique en temps réel). Avec 4 histoires différentes, avec 6 ou 7 cartes et de multiples batailles pour chacun des 4 scénarios proposés, avec un moteur capable de gérer jusqu'à 4 000 unités en phase bataille, avec environ 80 types d'unités et 120 types de bâtiments, Chroniques de la Lune Noire place la barre très haut. Graphiquement, c'est superbe. Bref, tout dépendra de l'intérêt des scénarios et de l'équilibrage des unités, comme d'habitude dans ce genre de jeux. Particularité amusante et qui confère à Chroniques un côté presque arcade : en réseau, entre autres modes, on pourra se livrer à de très courtes batailles, en faisant toute la partie gestion de ressources avant, en offline.



GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99





ATLANTIS 2

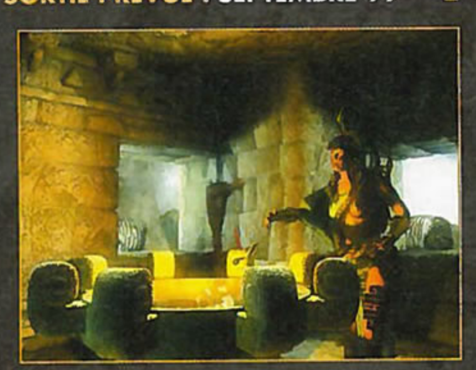


Les principales critiques qui avaient été formulées à l'encontre d'Atlantis, lors de sa sortie, étaient la trop grande linéarité du scénario, le manque de vie des environnements et la mauvaise qualité des rares animations. Voici donc les principaux points qui ont été retravaillés pour le numéro 2. Les décors de chaque scène en Omni 3D (l'adaptation sur PC de QuickTime VR sur Mac) sont toujours en précalculé, mais ils s'agrémentent maintenant d'une foule de petits sprites animés. Quant aux personnages, ils n'attendent plus bêtement dans leur coin que vous les réveilliez, mais ils vivent leur vie et ne vous répondent plus uniquement avec la bouche : tout leur visage s'anime en temps réel tandis que leur corps alterne aléatoirement une série d'animations propres. De plus, certaines énigmes ouvriront des scènes tout en 3D temps réel.
Il n'empêche qu'Atlantis 2 s'inscrit complètement dans la lignée du premier, tant au niveau graphique - pas de problème là-dessus - que dans l'esprit du jeu. Même si la liberté d'action est plus grande, le scénario reste donc assez strict. Le public visé n'est clairement pas celui des fans de jeu d'aventure, mais davantage ce qu'on a coutume d'appeler le « grand public ». Pour ce dernier, il n'y a pas photo : Atlantis 2 ressemblera sans doute au produit idéal.

GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99

TIME MACHINE

Time Machine est un jeu d'aventure qui n'en veut : «Y en a marre qu'on nous raconte des histoires !», m'ont énoncé en chœur les membres de l'équipe. Traduction : Time Machine sera tout sauf un jeu linéaire, où il n'y a point de salut hors du cadre pensé et voulu par le concepteur de l'histoire. L'objectif est clairement posé : le joueur peut avoir envie d'aller fouiner à sa guise - et au vu de la qualité du graphisme, on le comprend aisément - il doit donc pouvoir le faire sans être pénalisé sur le bon déroulement de l'aventure. Le programme sera constitué d'une myriade de petits scripts qui pourront s'imbriquer à volonté les uns dans les autres, permettant à chaque joueur de vivre son aventure propre. À ce titre, Time Machine s'inscrit davantage dans la lignée d'un LBA que d'un Atlantis.
L'histoire - il faut quand même bien planter un décor et fixer un objectif final - vous met dans la peau d'un H.G. Wells du dimanche qui traficote dans sa cave une machine à remonter le temps. Manque de pot, tout se détraque d'un coup et vous vous retrouvez quelque 800 000 ans dans le futur, dans un monde habité par des moines et des hommes-sable. Pour simplifier, disons que les moines sont plutôt méchants et les hommes-sable plutôt pacifiques, à part ceux qui se rebellent contre les moines. Vous, là-dedans, vous ne pensez qu'à une chose : rentrer à la maison. Le problème, c'est qu'en déréglant le temps, vous avez créé des «tremblements de temps» qui secouent régulièrement votre univers et fait que tout le monde change d'âge d'un coup, vous compris. Bref, c'est le bordel complet et, si ce n'était la curiosité, vous retourneriez vous coucher.
Pour l'occasion, Alain Saffray, le programmeur principal, a développé un moteur qui permet d'allier la 3D temps réel du déplacement du personnage en vue à la troisième personne, et la sublime beauté des décors précalculés. Entre Photoshop et 3D Studio, une fois de plus, le choix graphique a donc été donné à la 2D. Mais les décors de Time Machine ne se limitent pas à des scènes ponctuelles, comme c'est le cas dans Atlantis. Un vrai monde, qu'on peut parcourir en long, en large et en travers, et regarder sous toutes ses coutures, s'offre au joueur. Le résultat est assez bluffant, il faut le reconnaître.





GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99

Le top de Noël

STRATÉGIE

- BATTLEZONE — ACTIVISION
- TOTAL A./CONTRE-ATTAQUE — CAVEDOG
- COMMANDOS — PYROS STUDIOS
- DARK OMEN — MINDSCAPE GB
- AGE OF EMPIRES — MICROSOFT



AVENTURE

- X-FILES — FOX INTERACTIVE
- RIVEN — CYAN
- GRIM FANDANGO — LUCAS ARTS
- SANITARIUM — ASC GAMES
- DARK EARTH — KALISTO
- BLACK DALHIA — ACTIVISION
- FEEBLE FILES — ADVENTURE SOFT



WARGAME

- THE OPERATIONAL ART OF WAR — EMPIRE
- STEEL PANTHERS 3 — SSI
- CLOSE COMBAT 2 — ATOMIC
- GETTYSBURG — FIRAXIS

SIMULATION



- MONACO GPRS 2 — UBI SOFT
- GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
- COLIN MCRAE RALLY — CODEMASTERS
- F-22 TAW — DID
- F-16/MIG 29 — NOVALOGIC
- COUPE DU MONDE 98 — EA SPORTS
- INTERSTATE '76 /NITRO — ACTIVISION
- FLIGHT SIMULATOR 98 — MIROSOFT
- F-15 — ORIGIN SKUNK/WORKS
- FLIGHT UNLIMITED 2 — LOOKING GLASS
- RAINBOW SIX — TAKE 2

JEUX DE RÔLE

- FALLOUT 2 — INTERPLAY
- MIGHT & MAGIC 6 — NEW WORLD
- ULTIMA ONLINE — ORIGIN
- DAGGERFALL — BETHESDA



ARCADE/ACTION

- HALF LIFE — VALVE
- L'EXODE D'ABE — ODDWORLD
- UNREAL — EPIC GAMES
- CONFLICT FREESPACE — VOLITION
- HEART OF DARKNESS — AMAZING STUDIOS
- QUAKE 2 (CHAOS) — ID SOFTWARE (GUNTHER)
- JEDI KNIGHT/MOTS — LUCASARTS



LE TOP PREVIOU

- TA KINGDOMS — STRATÉGIE — CAVEDOG
- HOMEWORLD — STRATÉGIE — RELIC
- MANKIND — SPATIAL ON-LINE — VIBES
- BALDUR'S GATE — RÔLE — BIOWARE/BLACK ISLE
- INTERSTATE '82 — SIMULATION — ACTIVISION
- OUTCAST — SIMULATION — APPEAL
- AGE OF EMPIRES 2 — STRATÉGIE — MICROSOFT
- DIABLO 2 — ACTION — BLIZZARD
- RALLY 99 — SIMULATION — EUROPRESS





La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)		Fonctionne directement sous Windows 95
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)		Fonctionne sous Windows NT 4.0
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)		Fonctionne sous DOS
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)		Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)		Utilise le MMX
	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)		Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel

YAMAHA

WAVEFORCE™ 192 XG

PCI

CARTE SON

UN SON D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE POUR LE JEU COMME POUR LA MUSIQUE!

Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie sur Bus PCI : Optimisez les performances de votre système et économisez vos ressources processeur grâce au bus PCI.
Installation simple : la WaveForce 192XG est entièrement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft.
Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General Midi vous apportant une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites.
La table d'onde XG : intégré à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 64 voix de polyphonie, 676 sonorités d'instruments, et 21 kits de percussions.
Sondius-XG™ Acoustique Virtuelle (SVA) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique. Avec 256 voix pour vos solos d'instruments et des performances haut de gamme, le synthétiseur SVA vous offrira des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique à vous couper le souffle !
Son 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D positionable de la WaveForce avec seulement 2 haut-parleurs.

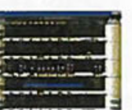
Une offre logicielle puissante :

XGWorks Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'à 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale.
Classic 100 : lecteur midi disposant d'une sélection de 100 morceaux de musique classique et d'images (Format Sondius XG et Midi).
YStation 32 : Console de lecture et d'enregistrement multimédia.
S-YXG50 SoftSynthétiseur : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-timbrales avec des centaines de sons WaveTable de haute qualité et des effets surprenants.
Midi Plug et Sound VQ : outils Internet permettant de jouer des fichiers Midi XG à travers votre navigateur et de compresser vos fichiers son pour leur diffusion.
Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formes d'onde (.wav) simple d'emploi qui vous permet de jouer, d'éditer et d'enregistrer des fichiers wave.
DemonStar (Version shareware) : découvrez cet excellent Shoot them up bénéficiant d'une bande son optimisée au format XG.
Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisé pour la WaveForce 192 XG.


XGWorks Lite


Classic 100


YStation 32

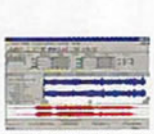

S-YXG50 SoftSynthétiseur



Midi Plug



Sound VQ


Yamaha Wave Editor TWE


Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co. Ltd















Complétez idéalement votre configuration avec l'un des modèles d'enceintes multimédia Yamaha série YST.



YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

Support Technique en ligne Yamaha : http://WWW.WAVEFORCE.COM

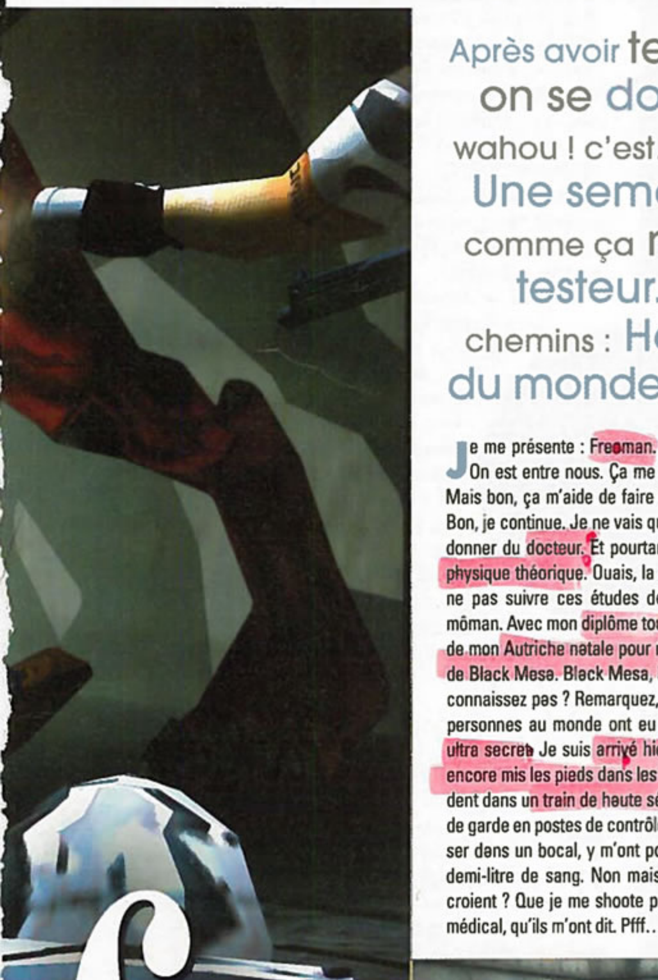


Half Li

Half Life-like pour tous joueurs -



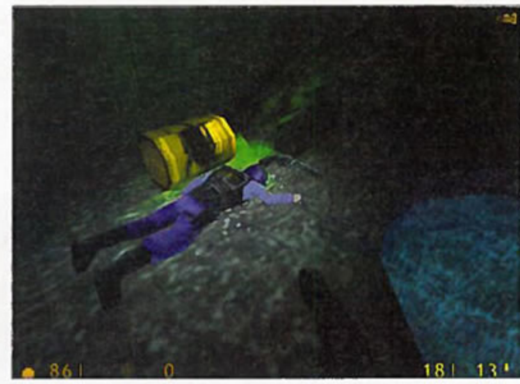




Après avoir terminé Day One, la démo OEM d'Half Life, on se doutait déjà qu'un grand jeu était né. Mais là, wahou ! c'est... c'est l'hallu. Je n'en reviens toujours pas. Une semaine que je joue à Half Life, et je me régale comme ça m'est rarement arrivé dans ma carrière de testeur. Le nirvana. Je vais pas y aller par quatre chemins : Half Life est pour moi le meilleur shoot 3D du monde. Rien que ça. Dites donc, c'est Noël ou quoi ?

Je me présente : Freeman. Mais vous pouvez m'appeler Gordon. On est entre nous. Ça me fait drôle de dire ça à un dictaphone. Mais bon, ça m'aide de faire comme si je m'adressais à quelqu'un. Bon, je continue. Je ne vais quand même pas vous demander de me donner du docteur. Et pourtant, c'est la réalité. Je suis docteur en physique théorique. Ouais, la classe ! Quelle bonne idée j'ai eue de ne pas suivre ces études de danse classique, comme le voulait môman. Avec mon diplôme tout neuf en poche, je viens de me barrer de mon Autriche natale pour rejoindre le département de recherche de Black Mesa. Black Mesa, Nouveau Mexique. Quoi ? vous connaissez pas ? Remarquez, ça m'étonne pas. Peu de personnes au monde ont eu vent de ce complexe ultra secret. Je suis arrivé hier soir et je n'ai pas encore mis les pieds dans les labos. Ils me baladent dans un train de haute sécurité. De postes de garde en postes de contrôle. Y m'ont fait pisser dans un bocal, y m'ont ponctionné un bon demi-litre de sang. Non mais, qu'est-ce qu'ils croient ? Que je me shoote peut-être ? Dossier médical, qu'ils m'ont dit. Pfff... et avec ça j'ai toujours pas eu mon accréditation rétinienne. À chaque contrôle, je dois attendre qu'un clampin fasse de l'œil à la machine pour déverrouiller les portes blindées. Ben mon cochon, si je dois refaire le chemin en sens inverse, ça va être coton. Mais qu'est-ce qui se trame, dans ce satané complexe, pour qu'ils soient aussi paranos ? Le Docteur Kleiner est resté assez vague dans sa dernière lettre. Un truc insensé, la plus grande expérience de tous les temps ! Il était complètement speedé le vieux. Enfin, un poste de chercheur junior au Labo des Matériaux Anormaux, ça n'se refuse pas. Ouais, 30 000 $ par an, j'allais quand même pas lâcher l'affaire. Plus les primes. Mais je vais vous faire une confidence : 10 000 $ de primes de risque, ça m'inquiète un peu. J'ai fait le M.I.T., pas les commandos. C'est pas comme mon cousin Arnold. En tout cas, ce centre de Black Mesa, c'est du solide. Entièrement creusé dans la roche. D'après ce que je vois, on dirait une ancienne base de missiles nucléaires. Y a des robots expérimentaux partout. Des Marines aussi. Je viens d'apercevoir un hélico de combat. On est entre de bonnes mains. Zzz... n'empêche que deux heures de balade en p'tit train, je commence à le trouver longue.





toire de combinaison. Pis je les trouve bien pressés. On aurait quand même pu me mettre au parfum. En passant dans la salle de calcul, j'ai vu une bécane commencer à fumer. Pas cool. J'espère au moins qu'ils savent ce qu'ils font. J'arrête l'enregistrement quelques instants, le temps de passer ma combi de survie. Survie, hum, pas cool, pas cool du tout. [...] Re. Bon, je suis dans la " chambre ". Kleiner et ses assistants me parlent par l'intercom. L'accélérateur de particules vient d'atteindre sa vitesse de croisière. Y a une espèce de faisceau d'énergie bizarre. J'ai jamais vu un truc pareil. Je dois manipuler un chariot pour aller placer un échantillon de cristal E.T. dans le faisceau. E.T. ? y se croient au cinéma ou quoi ? Area 51 pendant qu'ils y sont. Huhu, je commence à comprendre, ça doit être le bizutage. Allez, j'y go. XZRRRRR ! Putain c'est quoi ce bordel ? Meeerde ! mais je vais me prendre le plafond sur la tronche, moi. BRAOUWWXZKKKZZZ ! (Suivent des scènes d'explosion tonitruantes, d'autres scènes d'une beauté rare et exotique que je me garderais bien de retranscrire ici parce qu'il faut que vous voyez ça par vous-même... et que y a pas marqué Carte 3D là... Nan, détendez-vous, je plaisante).

Ourf ! je sens plus mes os. Ben à Black Mesa, leur bizutage, c'est pas pour les pédés, je vais leur di... mince, mais c'est que ça a réellement pété. Oh mon Dieu, Docteur Klein... beurk, c'est pas la peine, il est plus en état de m'entendre. C'est l'apocalypse. Les lasers ont échappé aux contrôles informatiques, je vais me faire découper comme un salami. Faut que je me casse d'ici rapido. Aaaahhhh ! mais c'est quoi ce truc immonde ? C'est pas terrestre, en tout cas. Et ça bouge... vite, j'me casse, hop ! je cours. Pfou ! semé le bestiau... Gordon, un peu de sang-froid mon gars, faut te ressaisir sinon tu vas finir comme ces pauvres scientifiques. Allez, on prend son courage à deux mains et on essaye de remonter vers la surface. Y doit bien y avoir encore quelqu'un de vivant dans le complexe.



▲Vous dépendez des scientifiques pour passer les portes à reconnaissance rétinienne.

Bienvenue, Mister Freeman !

Aaaah, nous y voilà. Le Docteur Kleiner m'a accueilli. Il m'a montré mes quartiers dans le Dortoir du Personnel. J'ai un joli casier avec mon nom dessus. L'ancêtre est encore plus excité qu'auparavant. " C'est le grand jour ! ", n'arrête-t-il pas de répéter. " Gordon, petit veinard, vous allez être aux premières loges. Dépêchez-vous d'aller enfiler votre combinaison ! On attendait plus que vous pour commencer. La lessiveuse a chauffé toute la matinée. Tout est prêt. Haha ! on va se régaler. " Ouais, bof, c'était pas prévu cette his-



Comme dans un film, mais mieux

Half Life n'est pas un simple jeu. Si, si, je vous assure. L'expérience qu'on a en découvrant Half Life est plus proche d'un film qu'autre chose. Un méga film, une super production de S-F comme on les aime. L'ambiance est incroyable. Ça commence tranquillement un peu à la Stargate, alors qu'on découvre le complexe de Black Mesa. Genre recherches ultra secrètes, police militaire et savants fous. Puis, après l'expérience qui foire, ça bascule en plein " Alien ". Alien, le premier. J'ai rarement autant flippé dans un jeu que dans Half Life. Le nombre de fois où j'ai sursauté comme un gros blaireau, c'est pitoyable. Et je ne suis pas le seul. Tous les membres de la rédac' qui y ont joué se sont tapé les mêmes frayeurs. La bonne grosse montée d'adrénaline. Sauf que c'est bien d'un jeu qu'il s'agit. On assiste pas béatement à un défilé de belles images. On est bien aux commandes de la chose et c'est ça qui va vous faire flipper, vous aussi, bande de petits veinards. L'intro que je viens de décrire n'en est pas une, puisque c'est déjà le moteur 3D qui s'ébroue dans toute sa splendeur. Alors que Gordon traverse le complexe dans son petit train, on peut tourner la tête (avec la souris) pour admirer les décors. On peut se déplacer en marchant dans le wagon, de la même manière qu'on ira tout naturellement visiter les salles du complexe



Un arsenal super réaliste

La plupart des armes rencontrées dans Half Life appartiennent à la vie réelle. Les animations, les cadences de tir et les bruitages sont vraiment très bien réalisés. Les armes sont divisées en cinq catégories : armes blanches, armes de poing, fusils et pistolets-mitrailleurs, prototypes à rayonnance énergétique et autres trucs zarbis, et explosifs et grenades. Ces groupes d'armes sont facilement accessibles par les touches 1 à 5. Comme si ça suffisait pas, la plupart des armes disposent d'une seconde utilisation, particulièrement jouissive il faut le dire.

ARME BLANCHE



PIED DE BICHE
Info : Mon ami le pied de biche m'a beaucoup servi à exploser des caisses pour récupérer des bonus. Pour éliminer les monstres au corps à corps aussi.
Seconde utilisation : -

ARMES DE POING



PETIT PISTOLET
Info : Le fameux Glock 17 9 mm parabellum sert à faire le ménage contre les petites créatures, notamment les barnacles accrochés au plafond.
Seconde utilisation : Tir full-auto à forte cadence



GROS FLINGUE
Info : L'excellent Magnum 357 Smith & Wesson. L'une de mes armes préférées : très puissante, elle traverse les pare-balles. Un coup bien ajusté suffit pour effacer un Marine.
Seconde utilisation : -

FUSILS ET PISTOLETS MITRAILLEURS



PISTOLET MITRAILLEUR
Info : Le fameux MP5 SD5 dispose d'une cadence de tir intéressante. Mais à l'usage, il n'est pas très efficace contre les Marines.
Seconde utilisation : Par contre, le lance-grenades M40 intégré est tout à fait excellent.



FUSIL À POMPE
Info : Mais on dirait bien un SPAS 12 AUG semi-automatique. Un peu long à recharger.
Seconde utilisation : Full power, puisqu'on tire deux cartouches à la fois. La meilleure utilisation de cette arme.



L'ARBALÈTE
Info : Une incroyable arbalète lançant des fléchettes anesthésiantes. Efficaces contre les humains et les Aliens.
Seconde utilisation : O bonheur, un mode Tireur d'élite avec zoom. J'adore.



LANCE-ROQUETTES
Info : Un lance-roquettes de type STINGER, c'est-à-dire filoguidé : une fois la roquette lancée, il vous faudra continuer à la diriger en bougeant la mire vers la cible.
Seconde utilisation : Sauf si vous utilisez le second bouton. Dans ce cas, la roquette part en ligne droite.



FUSIL GAUSS
Info : Ce prototype projette une charge à énergétique à très haute vitesse.
Seconde utilisation : Ouh là, en maintenant le second bouton enfoncé, le fusil se charge de plus en plus fort. La charge balancée est surpuissante. En revanche, il arrive que le truc foire et vous refile un gros coup de jus. Trop bon.



TRUC COOL
Info : Bon, je suis pas un rat, je vous laisse la surprise mais cette arme est géniale.
Seconde utilisation : -

TRUC COOL BEAUCOUP PLUS PUISSANT
Info : Haha ! vous croyez que j'allais craquer et lâcher le morceau. Surprise.
Seconde utilisation : -

EXPLOSIFS ET GRENADES



GRENADE
Info : Une grenade à fragmentation offensive, classique et efficace. À noter que l'on peut remarquablement bien viser et doser le retard. Seconde utilisation : -



EXPLOSIF
Info : Woua, un pain de plastic C4 ! Il dispose bien évidemment d'un déclenchement à télécommande. Ah, Duke, quand tu nous tiens !
Seconde utilisation : -



MINE LASER
Info : Après pose, un faisceau laser bleu sort de cette mine. Toute rupture du faisceau déclenchera une forte explosion. Assez similaire à une mine Claymore. Seconde utilisation : -



TRUC TROP COOL
Info : Alors là, c'est le panard. Cette " arme " est tellement excellente que je vous laisse ici aussi la surprise.
Seconde utilisation : -





Multijoueur

Dans la version que nous avons reçue pour test, le multijoueur n'était pas encore implémenté. Ni le réseau local, ni Internet. Si le réseau se montre à la hauteur du mode solo (notamment grâce aux armes qui rappellent les meilleurs moments de Duke : mines télécommandées, arbalète " snippe "...) on risque d'avoir quelque chose de grand. On en reparlera bientôt.



▲ *Plein de mécanismes et de machines à utiliser dans Half Life.*

avant l'expérience. Valve, l'équipe qui a développé Half Life, a fait très fort. En nous mettant dans la peau du héros, dès le début de l'aventure, elle nous implique à fond dans le scénario. C'est nous qui poussons le chariot dans le cyclotron, c'est nous qui faisons tout foirer. C'est nous qui nous retrouvons bien embêtés dans la base qui s'écroule, entre les cadavres de chercheurs et les bestioles étranges qui viennent d'une autre dimension. C'est qu'on se sentirait presque responsable de la mort des scientifiques. Valve a bien compris le ressort psychologique de l'affaire.

Un scénario crescendo

Et ça continue de plus belle. Je sais pas pour vous, mais tous ces films où on nous balance le scénario tout cru dans le bec (tenez, au hasard, " Stargate " justement) c'est gonflant. On n'est pas des demeurés, on est capable de lire entre les lignes. Surtout quand c'est toujours les même clichés éculés qui ressortent. Half Life n'invente rien en la matière, il exploite les poncifs habituels des films de S-F, mais il le fait avec brio en nous distillant les infos au compte-gouttes. Alors on gamberge, et ça le fait. Quand on remonte vers la surface et que les Marines (qui logiquement devraient venir pour nous sauver) commencent à nous canarder, on se doute bien que ces enfoirés du gouvernement ont décidé de raser le secteur pour pas que ça fasse trop de vagues dans la presse. Classique, mais efficace. Quand on croise à plusieurs reprises un mec impassible en costard noir avec une malette, on ne se dit pas qu'on va se faire flashouiller. Ah non, bande de rigolos, on se dit que ça doit sûrement être un enfoiré du FBI ou de la CIA qui vient faire son sale boulot. Quoique. On se demande même si ces bâtards de l'armée n'ont pas fait exprès cette expérience pour récupérer des créatures xénos pour s'en servir comme armes de combat. Mais là, c'est qu'on a trop regardé la série des Aliens. La bonne vieille théorie du complot. Du coup, dans Half Life, on n'a pas l'impression qu'on nous raconte une histoire. On la vit en immersion totale. C'est toute la différence.

Quarante heures de jeu. C'est le temps qu'il vous faudra pour venir à bout de ce chef-d'œuvre (durée qui peut varier en fonction des trois niveaux de difficulté proposés). De l'action dense, jamais répétitive et pleine de rebondissements. Quand on se retourne sur sa partie, on s'aperçoit qu'on a fait un nombre de trucs pas possible. Ce n'est pas une simple succession de maps, comme dans la plupart des couic-like. Ce jeu vous happe littéralement. On n'a qu'une envie, c'est retourner y jouer le plus vite possible. Quand on s'arrête, c'est qu'on tombe de fatigue. Et le plus fort, c'est que ça s'arrête jamais. L'action est menée à fond les manettes. Pas de subterfuges pourris pour rallonger artificiellement la durée de vie. Le programme se débat en nous opposant des monstres incroyables, des humains diablement intelligents, des énigmes bien foutues mais jamais de prises de tête. J'aime pas ces jeux où on se retrouve bloqué des jours entiers par un puzzeul tiré par les cheveux. Eh bien, dans Half Life, je suis jamais resté coincé plus de deux minutes. Par contre, j'en ai pris plein les mirettes, j'ai été surpris, charmé, amusé, captivé. Bref, c'est du bel ouvrage. Pour en finir avec le scénario, je pourrais vous dire que le jeu comporte deux fins différentes mais que cela n'a pas beaucoup d'influence sur l'histoire globale. En revanche, ce qui est plus intéressant c'est qu'on peut rejouer à Half Life en y prenant toujours autant de plaisir. J'ai refait plusieurs fois Day One (la démo) en découvrant de nouveaux détails. Dans cette version complète, en confrontant mon



Dans la **dimension creative,** vous savez exactement d'où provient le **son**

Imaginez un lieu où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un lieu où les dernières technologies en matière de cartes son et d'enceintes se combinent pour vous apporter l'Environmental Audio - le nouveau standard sonore qui va plus loin que le simple son 3D.
Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même.
La Sound Blaser Live! Player a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 990 F TTC.
Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! ou la Sound Blaster Live! Player.

Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Un traitement de l'audio de qualité studio qui emmène la musique sur PC à un niveau jamais atteint.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).





WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension



Cartes audio | **Cartes graphiques** | **Haut-parleurs** | **PC-DVD** | **Vidéo**

Les alarmes du VTH

Le Viseur Tête Haute, intégré à votre combinaison de protection, dispose d'alarmes auditives et visuelles qui vous préviendront si votre état de santé est menacé. Ah ça, vous allez périr de plein de manières différentes puisqu'il y a six types de dangers recensés : Menace Bactériologique, Radiations, Menace Biochimique, Asphyxie, Hypothermie, Hyperthermie.













▲ Vous affronterez tanks et hélicos.

expérience avec Gana et Squale, je me suis même aperçu que nous avions franchi certains passages de manière différente comme si le programme acceptait que chacun y vive sa vie. C'est pas étonnant, jamais un jeu n'aura aussi bien retranscrit la vie réelle.

Presque vivant

Examinons ensemble le logo d'Half Life. Nous remarquons illico que les coyotes de Valve on remplacé le " a " par une lettre grecque, le lambda. Ils ont de l'humour, chez Valve. Car Half Life est vraiment autre chose qu'un soft lambda. Le degré de détail, l'interaction avec le décor et les personnages sont tels qu'on a vraiment l'impression de se retrouver dans un environnement réel et vivant. Dès l'arrivée dans le complexe, on s'aperçoit que l'on peut " parler " aux personnages : les gardes, les scientifiques. En appuyant sur la touche Action, on attire leur attention et ils nous répondent de manière sensée, sans se répéter. Plus loin dans le jeu, cette interaction permet de donner des ordres aux rescapés de l'expérience. Ainsi on peut demander aux gardes de nous suivre pour nous épauler dans la lutte contre les Aliens. Dès qu'un ennemi apparaît, ils se mettent à tirer et leur aide s'avère bien utile en début de partie. En appuyant une autre fois sur Action, on leur intimera l'ordre de rester dans une pièce ou un couloir, soit pour les épargner en cas d'attaque trop violente, soit pour couvrir ses arrières. Les gardes et scientifiques sont surtout indispensables pour ouvrir les portes commandées par code ou par reconnaissance rétinienne. C'est important, vu que dans Half Life il n'y a ni clefs ni inventaire. Tous les cas de figure ont été prévus par Valve. Si on tire sur un scientifique en présence d'un garde, ce dernier se mettra à gueuler avant de nous truffer de plomb en retour. Si on s'amuse à tabasser un scientifique seul pour le plaisir, sans complètement le tuer, il sera traumatisé et partira en courant en se protégeant le visage.

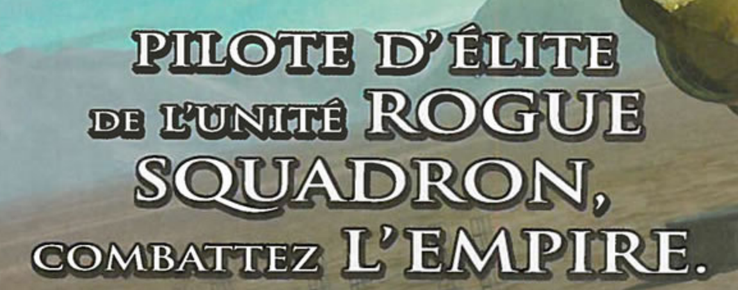
Dès le début, on est impressionné par le nombre d'éléments du décor qui réagissent de manière logique. Dans l'entrée, on joue avec un terminal d'ordinateur, ce qui a pour effet d'énerver l'un des chercheurs. Dans la salle de repos, on peut se servir au distributeur de boissons. Il y a un micro-onde. En le réglant au maximum, on fait éclater la pause-café du Prof Machin qui se met à brailler comme un âne. Dans les quartiers d'habitation, on ira tambouriner aux chiottes pour faire grommeler les occupants. Bon, c'est super débile mais c'est pour vous montrer. Plus loin, on se retrouve dans une pièce inondée, avec un câble électrique qui pend dans l'eau. En coupant la lumière, on évite de se faire électrocuter. Mais quand une bande de bestioles agressives déboulera dans l'eau par un conduit d'aération, on se dépêchera de rétablir le courant pour leur griller la couenne. C'est un exemple parmi tant d'autres. C'est bien simple, dans Half Life, quand on découvre une machine ou un appareil, il y a toutes les chances qu'on puisse s'en servir comme pour de vrai. À certains moments, c'est pas du luxe. On se retrouve aux commandes d'un train, on tire avec le canon d'un char, on déclenche le lancement d'une fusée… Sacré Gordon, c'est pas à Innsbruck qu'il aurait fait





Half Life vous emmènera aux confins de l'univers. Là où les plantes ont des gros yeux lumineux, là où l'on se fait attaquer par des burnes à pattes… ▶

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D







Endossez la combinaison de pilote de Luke Skywalker, leader de l'unité Rogue Squadron. Pilote de X-wing, Y-wing, A-wing et snowspeeder, menez les forces de L'Alliance Rebelle contre l'Empire sur plus de 15 niveaux tout en 3D dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*™.

Pulvérisez AT-ATs, TIE fighters mais aussi tous les autres vaisseaux Impériaux jusque dans la tranchée de l'Etoile Noire.

Produit et distribué par Ubi Soft





Disponible à la FNAC

www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com



Worldcraft 2.0

Un jour ou l'autre (le plus tard possible, espérons-le), vous aurez terminé Half Life. Après l'avoir recommencé plusieurs fois dans des modes de difficulté grandissants, vous vous retrouverez dans un état de manque indescriptible. Heureusement, sur le CD du jeu, Sierra a inclus la version 2 de Worldcraft, un éditeur de niveaux génial. Worldcraft est l'éditeur le plus utilisé dans la communauté quakienne, et il a été encore amélioré pour Half Life.
Et voilà. Môssieur le joueur se la joue petit architecte en herbe. Et qu'il pose des formes de base, qu'il crée des passages, des machines, du mobilier. Allez, des sources lumineuses même. Plus fort, il rajoute des créatures dans la réplique de son appart' à lui ou dans un monde extraterrestre complètement fantastique. Grâce à l'usine de Préfabriqués, la construction d'un niveau est rendue encore plus facile.
Outre l'aide fournie en référence, vous pourrez obtenir moult infos sur Worldcraft 2.0 sur les sites dédiés :
http://www.planetquake.com/worldcraft
http://www.contaminated.net/wavelength/



▲ Tiens, vl'à un prof qui s'est fait engloutir par un barnacle.

des trucs pareils ! C'est devenu une caractéristique standard dans les shoots, une grande partie du décor peut être détruite : les caisses, quand elles ne sont pas en métal ; les vitres, quand elles ne sont pas blindées. Avec tout ça, les armes laissent des impacts différents sur les éléments du décor. On s'amusera à écrire son nom à coups de barre à mine sur les murs. Valve a même prévu une touche pour tagger le logo Half Life. Un dernier truc : on peut tirer les objets. Ça peut paraître un détail, mais le nombre de jeux où on se retrouve avec une caisse coincée contre un mur et impossible à déplacer... Ici tout a été prévu, et l'interface est vraiment simple d'emploi.

Presque mort

Je flippe. Je sursaute. Je passe à plat-ventre sous un rayon laser. La machine est devenue folle. Elle détruit tous les étages autour d'elle. Splotch ! Le laser vient de faire éclater un corps de soldat allongé sur le sol. C'est crade, mais je m'en fous. Je suis content, je viens de récupérer un pied de biche, ma première arme. Le jeu commence, et j'assiste à une série de petits mélodrames. Ici, un chercheur fait un massage cardiaque à un garde évanoui. Ailleurs, un prédateur extraterrestre est en train de se régaler des restes d'un scientifique. J'entends des bruits, je relève la tête et je vois un corps aspiré dans un conduit d'aération, puis des bouts de viscères qui dégringolent par le trou. Merde ! si j'étais arrivé plus tôt, j'aurais peut-être pu sauver le pauvre gars. Je commence à suer comme un goret dans ma combinaison. Cette combi, c'est un peu mon porte-bonheur, mon ticket pour la sortie. C'est grâce à elle que j'ai réussi à survivre à l'explosion initiale. C'est grâce à elle que je peux espérer résister à la myriade d'agressions qui m'attendent dans Black Mesa et ailleurs. Half Life, en jargon physicien, ça veut aussi dire demi-vie, la durée d'activité d'un élément radioactif. Grâce aux senseurs intégrés, la combi me prévient du danger : exposition aux radiations, contamination biologique, choc électrique, etc. (voir encadré page précédente). Quand j'enjambe des flaques de slime radioactif et que le compteur Geiger se met à cliqueter frénétiquement, je sais qu'il ne faut pas glander dans le coin. La combi peut se recharger (mes points de vie) à certains distributeurs de soins, et elle intègre un bouclier de protection qui peut aussi être rechargé. Pour un joueur précautionneux, la gestion de la vie ne posera pas trop de problèmes. On retrouve suffisamment de malettes de soin et de distributeurs pour se maintenir juste entre la vie et la mort. Mais c'est sans compter sur les munitions qui s'épuisent très vite et les attaques surprises qui vous terrassent en quelques secondes.



Cette fameuse I.A.

On a fait couler beaucoup d'encre sur l'incroyable Intelligence Artificielle d'Half Life. On n'aura pas menti. Nos adversaires se répartissent en deux groupes : les créatures extraterrestre d'un côté (provenant de plusieurs planètes) et les Marines. Y a pas photo, vous n'avez jamais affronté, dans un jeu, des ennemis aussi balèzes que ces enfoirés de Marines. La première rencontre se situe près de la surface, à la fin de Day One. C'est traumatisant. Organisés en platoon, avec un officier en liaison radio avec ses hommes, les Marines progressent comme dans la guerre réelle. Ils quadrillent le terrain en protégeant leurs flancs et vous tombent dessus comme une coulée de napalm. Un instant d'indécision, et vous êtes mort. Pas la peine d'espérer souffler un peu en vous planquant derrière une caisse. Dlilingdling ! vous vous retrouvez avec une grenade dégoupillée entre les pieds. Dès qu'ils vous ont repéré, ils ne vous lâchent plus. Ils vous encerclent, vous prennent à revers. Pas la peine non plus de foncer dans le tas en criant comme un dératé : ils visent comme des dieux. Va falloir montrer ce que vous avez dans la souris. Les heures d'entraînement à Quake seront votre seul atout. En plus, les Marines sont bougrement bien équipés. Ils minent le secteur avec des Claymore. Ils posent des tourelles mitrailleuses automatiques à déclenchement laser. Ils se planquent en hauteur pour nous snipper. Plus tard, c'est carrément des hélicos et des tanks qu'il faudra affronter. Par contre, une fois éliminé, on récupère leurs armes (voir encadré sur les armes). Et c'est la revanche.

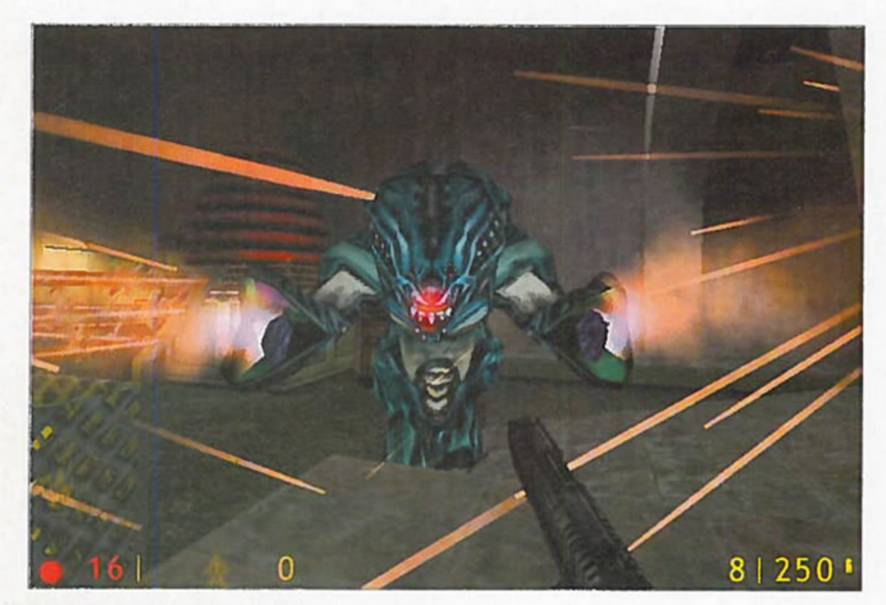
En comparaison, les extraterrestres font preuve d'une intelligence nettement plus fruste. Leur principal atout est qu'ils se téléportent et apparaissent devant vous (ou derrière) par surprise. Même si les Marines offrent le challenge le plus sérieux, je les adore, ces bestioles. Elles sont trop bizarres. Chaque espèce dispose d'une attaque qui lui est propre : jet d'acide, onde de choc, arc électrique, etc. Les plus petites ne sont pas forcément les plus inoffensives. Comme ces saloperies tout droit sorties d'" Alien ", qui vous bondissent à la face pour vous pondre dans la gueule. Brrrr ! Quant aux plus gigantesques, ce n'est même pas la peine de penser à les tuer. Ah, ces tentacules géantes ! Valve est arrivé à créer une faune extraterrestre qui semble encore une fois parfaitement réelle. C'est presque triste de devoir les buter, on en ferait bien des animaux de compagnie. Alors que ces sales Marines, on n'a pas de remords. Évidemment, les Marines et les Aliens se canardent abondamment.





JOUABLE SUR **P166 32 MO RAM** — EDITEUR **SIERRA**
DÉVELOPPEUR **VALVE ÉTATS-UNIS** — TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1 À 32**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	32
INTERNET IP	32





L'idéal, c'est de les laisser s'entretuer puis d'arriver pour achever les survivants. En fait, ça serait bien de pouvoir utiliser certains Aliens contre les Marines. Euh, et si c'était possible, héhé.

Pas qu'à moitié incroyable

Bah, je suis dégoûté. Je n'ai que 8 pages pour vous parler d'Half Life, j'y arriverai jamais. Mais l'essentiel est de vous donner envie d'y jouer en vous révélant le minimum de choses, pour ne pas gâcher le plaisir de la découverte. Et si je vous causais de Valve ? Half Life a été développé par des joueurs, pour des joueurs, ça se voit. Dans l'équipe de Valve, on retrouve les passionnés qui se sont impliqués dans le design de Duke Nukem 3D, Doom 2, Worldcraft, Quake Airplane et Quake Kart... Des coyotes comme Chuck Jones ou Dario Casali, pour ne citer que les plus célèbres. Parti à l'origine avec la licence de Quake I, avec des petits bouts de Quake II, Valve a finalement pondu un moteur 3D à 70 % original. N'espérez pas retrouver ailleurs le système d'animation par squelette, une I.A. aussi redoutable et cette focale de caméra qui donne au graphisme d'Half Life ce look particulier. Le plus intéressant avec leur moteur, c'est qu'il offre quasiment les mêmes effets graphiques en mode Software qu'avec adjonction d'un accélérateur 3D. Je l'ai testé sur à peu près toutes les configs, et hormis le mode Direct 3D décevant (mais qui n'est peut-être pas définitif), les performances et la qualité du rendu sont vraiment incroyables.



En Software, le jeu tourne parfaitement en 512x384 sur un P166 sans carte 3D (en plus, les temps de chargement entre niveaux disparaissent presque complètement). On a droit à la plupart des effets, sauf les lumières colorées. Sur un PII 400 toujours sans carte 3D (euh, ça existe ce genre de config ?), on pourra aller taquiner le 800x600 avec une jouabilité parfaite. L'idéal pour le joueur bourgeois désireux de s'offrir la grande claque visuelle de Noël, c'est de disposer d'une bonne carte 3D sous OpenGL. À titre d'infos, on trouve dans cette catégorie la Voodoo 1 et 2, la Banshee, la TNT, la Riva 128. D'autres cartes ne donneront qu'un piètre résultat sous OpenGL comme la G200, l'i740, la Permedia2 ou la RagePro. Désolé. Reste à voir si Valve sortira un patch pour améliorer les performances sous Direct 3D (qui sont à des années lumière d'OpenGL à l'heure actuelle). Auquel cas, ces dernières cartes auront peut-être leur mot à dire. Last but not least, pour conclure sur la réalisation impeccable, je voudrais décerner une mention spéciale à la concubine du graphisme : l'ambiance sonore d'Half Life, qui fait insidieusement un super boulot. Il y a 27 tracks audio sur le CD, naviguant entre atmosphères étranges et bandes son plus musclées. Tout aussi réussis, les bruitages générés en temps réel en fonction des actions du joueur. Bruit des pas résonnant sur les plates-formes métalliques, réverbérations caverneuses dans les espaces clos, stridulations stressantes des Aliens, petits cris tristes quand vous les achevez. C'est tout simplement parfait. Espérons du coup que Sierra fera une localisation à la hauteur, pour ce qui est des dialogues digitalisés. En anglais, c'est excellent.

Iansolo

- \+ C'est génial, j'ai rien à dire de plus... bon, OK !
- \+ Un vrai scénario avec rebondissements et surprises en pagaille.
- \+ Des décors qui ressemblent à autre chose que des pièces remplies de caisses.
- \+ Des Marines plus intelligents que ceux de la vraie vie.
- \+ Une ambiance stressante, qui rappelle les meilleurs moments d'"Alien".
- \+ Des créatures extraterrestres au design original.
- \+ Une difficulté bien dosée.
- \+ Des options graphiques nombreuses le mettant à portée de toutes les configs.
- \+ Une réalisation sonore somptueuse.
- \+ Un glukxz-laveur (petit rat de l'espace).
- \- Rien de sérieux à reprocher... bon, en cherchant bien :
- \- Un mode Direct3D pitoyable par rapport au mode OpenGL ou au mode Software.
- \- Quelques textures moins réussies tout à la fin (c'est pas la cata non plus, flippez pas).

EN DEUX MOTS

Une nouvelle page de l'histoire des shoots 3D est tournée. Half Life combine tous les éléments qui en font le jeu parfait du moment, à moins évidemment que vous ne soyez allergique au genre. Un scénario fabuleux, un monde quasi vivant, un dosage subtil entre action et réflexion, un graphisme somptueux, une ambiance sonore hyper réaliste, une difficulté bien dosée. En plus, Half Life tourne sur toutes les configs, même sans carte 3D. Mais qu'est-ce qu'il vous faut de plus ? La Laguna de Fishbone ? Désolé, ça c'est perso. Remarque : la version réseau n'était pas disponible lors du test. Ça a intérêt a être aussi bien, sinon on lui casse la gueule, à Roberta. Non mais !



Maintenant disponible avec ou sans gyrophares.

Etre dans la peau d'un flic ou être contre lui? Pourchasser ou être pourchassé?
Choisissez votre camp dans la simulation de courses automobiles la plus aboutie sur PC.













Rainbow Six est, ni plus ni moins, un Quake-like où on incarne le capitaine Barril. Enfin, un de ses alter ego. R6 offre de nombreuses possibilités tactiques et ressemble à un Deadline ou un SWAT II en 3D.

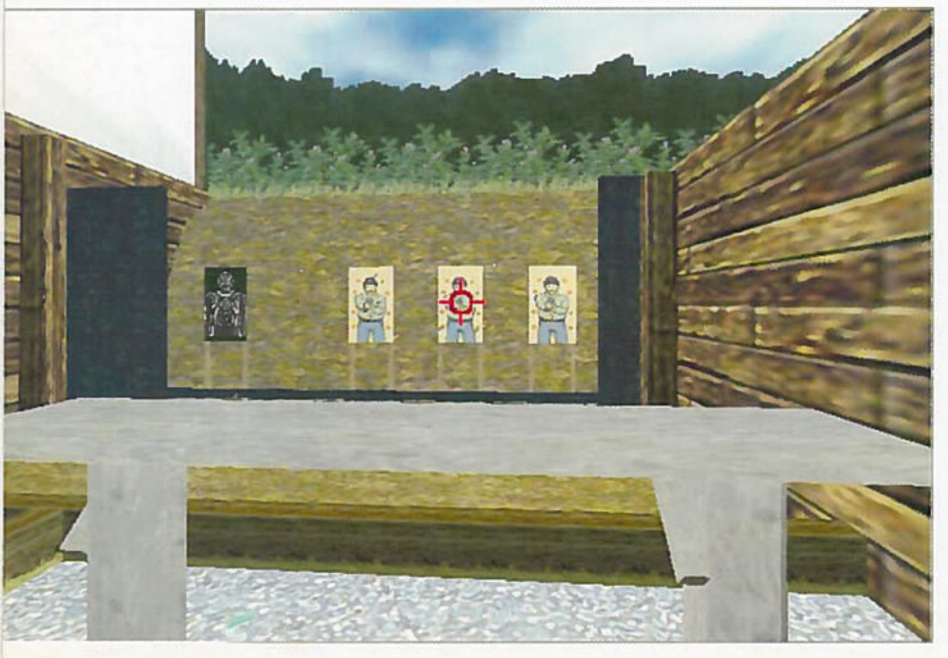
Rainbow Six

Simulation de groupe antiterroriste pour tout public - PC CD-Rom



La première chose qui saute aux yeux lorsqu'on joue à Rainbow Six, est le fait que les scénarios et missions, contrairement à ceux de Deadline qui impliquaient quelques heures de patience (oui, on perdait souvent du temps en négociations inutiles avec ces sales phalangistes), sont susceptibles de se résoudre en souvent moins de vingt minutes. Bon, je vous entends déjà hurler au scandale sur la durée de vie. En fait, ce n'est pas du tout un problème : les missions sont très nombreuses, et pour les réussir parfaitement il faudra soit étudier minutieusement tout le terrain, soit posséder un bol monstrueux soit encore être un génie de l'antiterrorisme comme moi. En gros, ce qui me dérangerait le plus, c'est que ces dernières sont souvent basées sur la trame d'un roman que je n'ai pas lu (apparemment, il n'est pas disponible en France). Du coup, ça laisse une vague impression de louper quelque chose (pas quelque chose d'essentiel, mais...). Et pendant la vingtaine de missions que j'ai réussies, j'ai ressenti un détachement froid et sophistiqué envers un background venu d'on ne sait où. L'autre truc qui m'a un tant soit peut gêné est que,

Le champ de tir : l'une des nombreuses missions d'entraînement. C'est ici que l'on peut évaluer la précision de nos armes.





dans leur grande majorité, les premières missions peuvent se résoudre en combattant, a contrario des suivantes. Il faudra alors faire preuve bien souvent de subtilité pour les prises d'otages ou le désamorçage d'engins explosifs. La transition est vraiment trop brutale, et j'aurais décroché si le jeu n'avait pas été aussi prenant. Par contre, il faut avouer que Rainbow Six ne se lasse pas de nous embarquer dans de multiples environnements, et c'est là l'une de ses grandes forces : des jungles de l'Afrique, à un aérodrome minable en passant par un bateau de type « usual suspect », tout sera mis en œuvre pour nous dépayser : ça marche, c'est réaliste et on rigole bien.

De nombreux types de missions pourront nous être assignés : dans Rainbow Six, on délivre des otages, on fait sauter des bâtiments, mais on assassine aussi froidement des pauvres types qui n'ont rien fait (enfin si, mais selon des critères américains de culpabilité). À ce propos, j'ai souvent remarqué une forte propension de R6 à commencer ses briefings par des phrases du type : « Les cellules néo marxistes... » ou « Des terroristes cocos se sont emparés de... ». Bon, sans hurler au scandale, on se rend compte que le gars Clancy est derrière tout ça.

Esthétique

Après un mois à la rédaction, où j'ai vécu à coups de Quake 2 et de Half Life, il est clair que le moteur de Rainbow Six ne pouvait pas vraiment m'épater. Il ressemble à l'engine de Quake 1 avec des textures et des light maps bien mieux foutues. Les per-



Muni d'un moteur graphique vieillot et de textures en rapport., Rainbow Six possède toutefois un cortege de missions passionnantes.

Attention, problèmes techniques !

De rumeurs provenant du forum du Web Joystick nous ont alertés à propos de certains problèmes techniques existant sur la version commercialisée, plus précisément à propos d'un message apparaissant après l'installation et disant que le lecteur ne trouve pas le CD-Rom. Après avoir contacté le technicien de Take Two Interactive, il semblerait que le problème ait été identifié : une série de CD dupliqués auraient un problème de poids, rendant leur accès difficile, voire impossible, sur des lecteurs de marque Pioneer (le 24X Slot In) ainsi que Matshushita (système que l'on trouve dans des lecteurs Creatives Labs). Aussi, comme la politique de Take 2 n'a pas encore été clairement définie (remplacement des CD, patch et autres), on ne peut que vous conseiller la plus grande prudence.

sos, quant à eux, sont plutôt réussis, même si on n'arrive pas trop à distinguer leurs faciès lorsqu'ils sont cagoulés comme des dévots S-M. Les déplacements de ces derniers au sol sont plutôt corrects, et lorsqu'ils sont touchés, ils sont susceptibles de tomber à terre d'une façon bien réaliste. Dans le même style, ils grimpent aux échelles d'une fort belle façon. En bref, le résultat est situé au-dessus de la moyenne, même s'il est assez déplorable de constater que les effets (explosions en particulier) sont réduits à un quasi-néant : les développeurs devaient être à la plage, le jour de la milestone... Enfin qu'importe, laissons-les vivre leur vie de surfers. En revanche, les ambiances de nuits sont particulièrement bien réalisées et rendent l'atmosphère encore plus angoissante en transformant une paisible hacienda en coupe-gorge. Pour éviter la crise d'angoisse, on allumera l'intensificateur de lumière qui, même s'il n'est pas trop réaliste, coupera court aux embuscades de nos copains d'en face.

Le ratelier du GIGN

Côté équipement, même si on est quand même bien servi, on regrette l'absence de matériels simples et passablement low tech tels qu'une lunette infrarouge (pour voir « à travers les murs ») ou encore un simple micro ou une micro-caméra, histoire de vérifier ce qui se trouve dans la pièce du dessus. Non, ici il faudra y aller à la démerde, muni d'un détecteur de présence qui semble uniquement marcher les années bissextiles. Dans une mission, par exemple, où nous serons amenés à pénétrer dans un building par le toit, il faudra sans cesse slalomer entre des gardes sans trop savoir où ils sont susceptibles d'apparaître.

Au niveau des armes, on dénombre aussi quelques illustres absents : les poignards commandos pour égorger les gens, le fusil à gomme pour titiller les côtes flottantes ou encore le pistolet électrique (modèle Rodney King) pour assouvir nos pulsions les plus sordides.

Fort heureusement, tout n'est pas si sombre : le choix des armes est plutôt judicieux et interviendra dans 50 % de la réussite d'une mission. Entre les modèles discrets munis de silencieux, les armes de grande précision à moyenne distance ou encore la force brute représentée par un bon calibre 12 à pompe, rien ne saurait plus nous satisfaire à part peut-être le nombre impressionnant de panoplies que l'on pourra enfiler. Celles-ci vont du simple uniforme kaki à la protection pare-éclats avec visière pletziglatz et revêtement NBC intégré. Pour chaque terrain où nous serons amenés à nous promener, on trouvera des tenues camouflées de tons camayeux, histoire de nous confondre avec le décor. Un choix judicieux permettra de répondre plus aisément à des critères de rapidité, de discrétion et de protection.



Alors ?

Il est certain qu'un jeu nanti d'un tel thème doit avoir une ambiance exceptionnelle. C'est bien la plus grande qualité de Rainbow Six, et les développeurs de Red Storm ne s'y sont décidément pas trompés. Les missions commencent généralement au calme, à quelques encablures du feu de l'action. Lorsque tout démarre, on voit les groupes évoluer en suivant les ordres de missions et les waypoints pour se positionner. À chaques fois qu'ils arrivent à une étape, on peut leur donner l'ordre de continuer leur avancée ou au contraire d'attendre, le temps de faire le tour et de





L'intensificateur de lumière est parfois plus une source de confusion qu'autre chose. ▼



Les grands escaliers. Malgré un moteur graphique assez pauvre, un bel effort a été fait quant à la déco intérieure. ▼

reconnaître le terrain, par exemple. En permanence, on peut entendre les rapport des chefs d'escouades dans la radio. Bien souvent, il sera utile d'aller soi-même en avant pour débloquer une situation : par exemple, en dégommant une sentinelle située à 500 mètres de là, d'un coup de M-16 bien placé, ou encore en crochetant une porte pour faciliter l'entrée d'un groupe.

En plein cœur du jeu, les bruits, clameurs et exclamations se succèdent, nous plongeant ainsi dans l'univers d'une fort bonne façon. L'un des intérêts majeurs de Rainbow Six est certainement sa gestion de l'IA : même si quelques bugs de placement ont pu être observés dans la bêta testée, il est clair que quelques trucs nouveaux ont fait leur apparition. Tout d'abord, les ennemis se planquent à votre arrivée pour mieux vous moucher, leurs blessés tenteront de s'enfuir pour avertir leurs potes, ils pourront aussi remarquer des trucs suspects comme des portes ouvertes ou des bouts de vous dépassant dans le couloir : il faudra en permanence se déplacer latéralement pour scruter tous les angles-morts où ils ne manqueront pas de se dissimuler. Il faut aussi savoir que s'ils vous ont entendu, ils pourront d'autant plus facilement ajuster le tir au niveau de votre tête,

Rainbow Six est le premier «vrai» jeu de Tom Clancy

ce qui ne manquera pas de vous attirer nombre d'ennuis d'ordre neurologique. En sachant ça, on se rend bien vite compte qu'on ne se balade pas dans un Quake, muni de 200 points de vie : ici, on crève d'une seule balle, et même si les gilets pare-éclats sont parfois efficaces, ils n'arrêtent pas tout, bien loin s'en faut. Si par miracle on ne reçoit pas un coup létal, le curseur de visée devient imprécis et le déplacement est altéré à cause de la blessure. L'imprécision du curseur sert aussi à simuler l'imprécision lors des déplacements rapides.

Les différents groupes présents sur le terrain ont eux aussi une psychologie propre et des réflexes bien à eux : souvent, ils n'attendront pas votre ordre pour faire feu sur un terroriste aperçu au détour d'un couloir. Le désavantage majeur, c'est que la discrétion est parfois un peu oubliée, mais du même coup vous êtes assuré d'être couvert en permanence dans vos avancées.

Gestion de la vue

Rainbow Six se joue indifféremment à la troisième comme à la première personne. Ce dernier mode est sans doute le plus évident, même si la vue externe est bien foutue. Elle permet de viser aisément, grâce à un curseur, mais est assez confuse lorsqu'il s'agit de grimper un étage au-dessus. À tout moment, il sera possible d'utiliser une lunette de vue pour viser un ennemi éloigné : c'est à ce moment-là que l'on s'aperçoit du bon nombre de paramètres pris en compte par chaque arme : portée efficace, groupement de balles, paramétrage de la cadence de tir et surtout dégâts et précision.

Au cour du jeu, il est possible de s'incarner dans nombre d'hommes présents sur le terrain. Certains, les bleus notamment, possèdent des caractéristiques minables, et il sera utile de bien les prendre en main en les surveillant de près. La bonne préparation tactique d'une mission sur le plan est primordial : non seulement toutes les actions devront être programmées (on trouve aussi des fichiers de configuration type, assez efficaces), mais il sera aussi souhaitable d'étudier à l'avance tous les briefings, même si ces derniers sont parfois très sommaires.



■ JOUABLE SUR P200 64 MO DE RAM ■ EDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE ÉTATS-UNIS
■ DÉVELOPPEUR RED STORM ENTERTAINMENT ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
INTERNET SERVEUR	MPLAYER
IP DIRECT	8

Tom Clancy

On entend tellement parler de lui depuis dix ans, qu'il est un peu insultant d'avoir à présenter Tom Clancy. À une époque où 90 % de la production des romans d'espionnage appartenaient à John le Carré, ce petit gros à lunettes en verre fumé a déboulé en étonnant tout le monde par son style télégraphique simpliste, les thèmes de ses romans se déroulant toujours pendant une époque contemporaine, mais aussi et surtout par ses descriptions du climat géopolitique mondial, devançant ainsi toujours l'actualité de quelques mois. À la limite, on se demande si c'est pas Clancy qui a démarré la guerre du Golfe, histoire que ça colle avec la sortie d'un de ses bouquins. Tiens, voilà une autre spécialité du gars : la sortie en bundle. J'écris un roman, je sors un jeu. Telle pourrait être la nouvelle devise de Red Storm Entertainment, société de développement qu'il possède depuis deux ans et qui a fait ses premières armes dans les jeux avec Politika. Rainbow Six ainsi, que S.S.N. (toujours attendu) n'échappe pas à la règle, et il semble malheureusement improbable que le roman soit traduit et livré en pack avec le titre.
Clancy n'en est toutefois pas à son coup d'essai pour ce qui concerne le domaine ludique : il y a dix ans, il avait été fasciné par le wargame de Larry Bond (Harpoon, une excellente simulation de conflit aéronaval, qui fut elle aussi adaptée sur micro), et avait du même coup pondu l'un de ses meilleurs romans et l'une des meilleures œuvres de politique-fiction sur la Troisième Guerre mondiale : « Tempête rouge ». Clancy est aussi un auteur prolixe, puisqu'il est l'auteur d'une série des aventures de Jack Ryan, sorte de James bond mou, qui comprend des œuvres aussi célèbres que les films auxquels elles ont donné naissance : « À la poursuite d'Octobre rouge », Patriot Games, Danger Immédiat.





Phase d'assaut

Comme me le faisait remarquer mon voisin de bureau et néanmoins ami Pete Boule (qui fut tour à tour vigile/dessinateur puis vigile/testeur), quelques irrégularités se sont glissées dans le jeu : tout d'abord, à aucun moment, les agissements de l'équipe ne sont couverts par un tireur d'élite à l'instar de Swat II ; on évolue à l'air libre avec la seule couverture offerte par les hommes marchant à nos côtés. Pareillement, le tir des grenades a de quoi surprendre : on envoie la frag' à quelques mètres, mollement comme on jetterait un hamster dans un hachoir, ce qui est à la fois dangereux et con. Dangereux, car parfois des alliés sont susceptibles d'être pris dans le blast, et con parce que con. Par contre, un très bon point pour les grenades aveuglantes : leur effet est assez réaliste, et leur fonctionnement avec le moteur de Rainbow est bien adapté. Si un objet ou une porte à moitié entrouverte se trouve entre elles et nous, nous ne souffrirons pas de cécité, contrairement à tous ceux qui lui ont fait face. C'est ici qu'on en vient à parler de la lacune la plus grave de Rainbow Six (même si un patch est d'ores et déjà dispo au http://rainbow6.com/rainbow_six/), qui concerne le mouvement de nos propres hommes : ces cons vous collent au cul avec tous les emmerdes que cela peut apporter. Dans les endroits les plus étroits, vous serez forcé de les pousser pour sortir d'une pièce minuscule. Parfois, on a des envies fratricides.

Réseau

Le jeu en réseau est assez intéressant. On joue par Mplayer où c'est gratoche, ou encore par IP direct. On retrouve en réseau les deux types de jeux communs aux affrontements à plusieurs : Deathmatch ou Collaboration. Le Deathmatch propose un type de parties très stressantes, puisqu'à l'instar du jeu il suffit d'une balle pour être éliminé. Donc tout se jouera grâce à des embuscades, des jets de grenades aveuglantes et autres délices de la mesquinerie. Un type de jeu permet à chaque équipe d'avoir un VIP à protéger, et le but est alors d'empêcher l'équipe adverse de le flinguer. Pour ce faire, il faudra souvent le transporter de pièces en pièces, et le planquer dans des endroits discrets. Mais là où Rainbow Six prend tout son intérêt, c'est sans aucun doute dans les missions en collaboration. En gros, on reprend les tâches de la campagne et on forme des sections d'assaut. Le grand avantage étant que ces missions sont connues de tous et que l'on peut assigner, à chacun des participants, des objectifs précis. C'est dans ce type de jeu que Rainbow Six devient grandiose : on apprend à se déplacer, à couvrir ses alliés, à communiquer vocalement avec eux et on appréhende la chance qu'on a de faire partie d'un corps d'élite. Enfin bon, dans l'idée.

Bob Arctor


▲ *L'otage : l'objectif de la mission. À genoux, chienne !*



+ L'intérêt des missions.
+ L'ambiance, excellente : une flippe absolue.
+ Jeu réseau en mode Coopératif : très riche.
- Le moteur graphique un peu vieillot.
- Quelques lacunes dans les tactiques.
- Une version finale tordue

EN DEUX MOTS

Rainbow Six, malgré un moteur qui ne brille pas par son originalité, est un jeu très riche et très prenant. Les missions sont bien pensées, et chacune d'entre elles jouera avec nos nerfs comme ça s'est rarement vu.



Guillemot

PC



RACE LEADER FORCE FEEDBACK

CRAMPONNEZ-VOUS POUR DÉCROCHER LA POLE POSITION !

Premier volant Force Feedback pour tous, avec passage des vitesses au volant, façon Formule 1, le Race Leader Force Feedback se fixe solidement sur une table.

Amateurs de SENSATIONS FORTES ACCROCHEZ-VOUS !



JET LEADER 3D

LE PREMIER JOYSTICK DIGITAL ANALOGIQUE RÉELLEMENT ACCESSIBLE !

Joystick universel : 8 boutons programmables, chapeau chinois, interface graphique de programmation, molette des gaz, texture velours, ambidextre.



T LEADER 3D

LE JOYPAD POLYVALENT LE PLUS ERGONOMIQUE !

Son excellente prise en main et ses nombreuses fonctions en font l'arme absolue : ministick 360°, 6 boutons avec option autofire, commande des gaz, 2 boutons poussoir + 1 gâchette centrale.



08 Villers Semeuse : CORA – Tél 03 24 59 83 83.
13 Marseille : FORUM ESPACE CULTURE – Tél 04 91 65 86 65.
Vitrolles : HYPERMEDIA – Tél 04 42 15 18 18.
26 Montélimar : OPEN INFORMATIQUE – Tél 04 75 01 71 71.
Valence : DAMI – Tél 04 75 78 52 77.
29 Brest : LECLERC Gouesnou – Tél 02 98 41 20 20.
30 Bagnols sur Cèze : HDI – Tél 04 66 79 83 13.
38 Grenoble : FORUM ESPACE CULTURE – Tél 04 76 22 06 95.
44 Nantes : ESPACE CULTUREL PARIDIS – Tél 02 40 18 65 51.
Orvault : MICROMANIE – Tél 02 40 63 90 03.
Rezé : ESPACE CULTUREL – Tél 02 51 70 70 70.
Saint Herblain : ESPACE CULTUREL ATLANTIS – Tél 02 40 92 09 10.
51 Reims : CORA Cormontreuil – Tél 03 26 77 66 77.
52 Saint Dizier : CORA – Tél 03 25 06 55 00.
54 Frouard : LORDIMAX (Leclerc) - Tél 03 83 49 48 50.
Houdemont : CORA – Tél 03 83 54 89 89.
Nancy : HYPERMEDIA – Tél 03 83 15 13 13.
56 Lorient : CONTINENT – Tél 02 97 88 20 20.
Vannes : CONTINENT – Tél 02 97 63 07 63.
57 Marly : LECLERC – Tél 03 87 62 80 00.
Metz : CORA Borny – Tél 03 87 76 46 36.
Thionville : CONTINENT – Tél 03 82 82 47 47.
67 Dorlisheim : CORA – Tél 03 88 49 71 71.
Strasbourg : CORA - Tél 03 88 20 96 96.
Vendenheim : HYPERMEDIA – Tél 03 88 18 38 38.
68 Dornach : CORA - Tél 03 89 32 38 38.
69 Francheville : CONTINENT – Tél 04 72 16 22 10.
Lyon : MICRO DISCOUNT – Tél 04 72 61 80 75.
74 Annecy : CYBERSTORE – Tél 04 50 51 20 30.
75 Paris : FNAC MICRO – Tél 01 44 41 31 50.
77 Chelles : CONTINENT – Tél 01 64 26 82 22.
Dammarie Les Lys : HYPERMEDIA CC Villiers – Tél 01 64 87 64 64.
90 Belfort : CORA – Tél 03 84 57 57 57.
94 Arcueil : CORA – Tél 01 41 24 41 24.
Créteil : FNAC – Tél 01 43 94 62 50.
Thiais : EXTRAPOLE Belle Epine – Tél 01 45 12 28 00.
95 Moisselles : LECLERC – Tél 01 39 35 39 39.

Produits également disponibles dans les magasins :

Auchan
FNAC
Géant. J'ai envie
SURCOUF

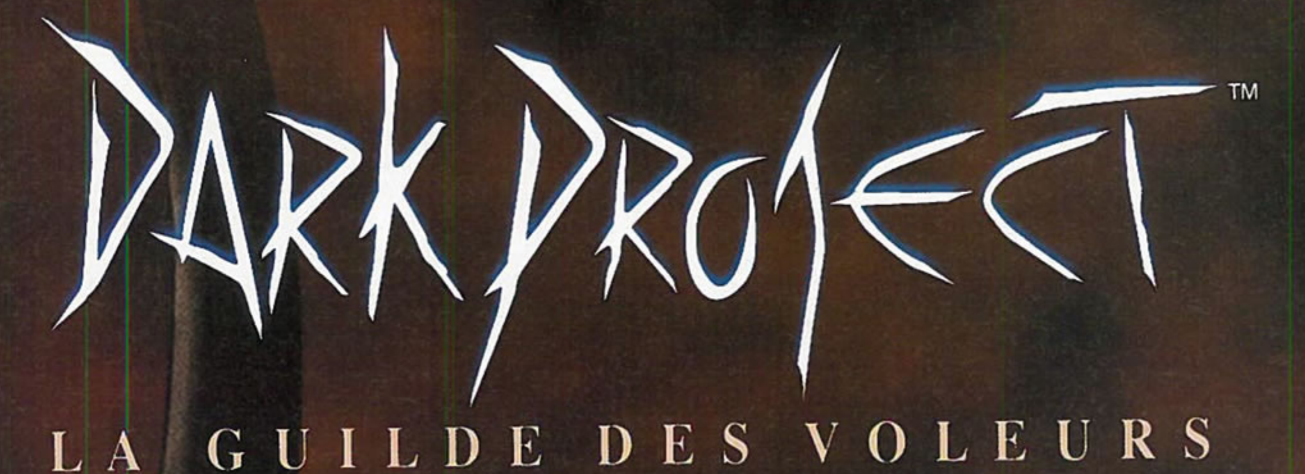
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Race Leader Force Feedback, Jet Leader 3D et T Leader 3D sont des marque déposées de Guillemot Corporation. Photos non contractuelles.

GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 90 77 - Fax 02 99 08 94 17




Dans un monde de ténèbres et de pièges,
l'arme la plus efficace ne sera pas un lance roquette,
mais votre esprit aiguisé.
Vous aurez besoin de toute votre malice et votre agilité pour vous faufiler comme un voleur,
et dérober les richesses que vous convoitez.
Mais si un rayon de lumière vous fait sortir de l'ombre,
ou si un pas trop lourd vous trahit, il faudra savoir
faire siffler votre flèche pour vous en sortir.

Par les créateurs de Ultima Underworld™ et System Shock™



LA GUILDE DES VOLEURS

Un nouveau concept 3D temps réel
où la ruse l'emporte sur la violence.

Peter's Plane







■ JOUABLE SUR P133 16 MO RAM CD X4 ■ EDITEUR SEGA PC
■ DÉVELOPPEUR SEGA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NB DE JOUEURS 1

Mhhh, laissez-moi deviner… Elle a un flingue, elle est bien foutue et elle s'appelle Laura… Perdu, c'est à Alien que ce jeu fait penser.



▲ Des effets gore juste comme il faut…



Enemy Zero

Aventure pour consoleux - PC CD-ROM



Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Enemy Zero ne veut pas dire qu'il n'y en a pas. Ça veut surtout dire qu'on ne les voit pas venir. C'est donc en toute connaissance de cause que l'on va rentrer dans l'univers claustrophobe de ce jeu d'aventure, développé il y a déjà deux ans pour la Saturn (pour ceux qui ne savent déjà plus ce qu'est une Saturn, je leur rappelle qu'il s'agit d'une console de jeu). Aussi, avant de me retrouver complètement dans la peau du looser moyen, je me fais une petite partie d'exercice en simulateur pour pouvoir bien maîtriser l'usage du détecteur auditif de mouvements. Pendant que j'y suis, je m'entraîne aussi à me servir du flingue que l'équipage aura en dotation. Il s'agit d'un modèle de sèche-cheveux qui prend son temps à se recharger en jus, avant de pouvoir balancer une forte décharge d'énergie à une portée ridicule, et là, je me dis qu'on n'est pas sorti de l'auberge. Une fois les deux principaux gadgets maîtrisés, je me lance dans l'aventure. Me voilà donc propulsé dans l'intro du jeu, à grand coup de cinématique. Et c'est toujours en cinématique que je fais connaissance avec l'environnement. Je fouille mon placard, j'allume le terminal de ma chambre, je tripote un papillon virtuel, etc. L'esthétique est poussée à son paroxysme, et tous les décors sont soignés dans le moindre détail pour rendre l'environnement crédible, voire prenant. Et ça va jusqu'aux bruitages ! La moindre porte qui s'ouvre fout une claque sérieuse à n'importe quel épisode de Star Trek. La porte s'ouvre dans un fracas impressionnant, et je me retrouve donc dans un couloir. La cinématique s'arrête brutalement. Le couloir est sorti tout droit de 1996 et on se dit, qu'après tout ce temps, ils auraient quand même pu faire un effort pour améliorer le décor. Dans cette phase de jeu, on se déplace en vue subjective, et c'est durant ces déplacements proches de ceux d'un Doom-like que les entités vous attaquent. Ce défilé de couloirs vous servira surtout à rompre avec les phases cinématiques du jeu, enrichissant ainsi l'aventure d'un peu de shoot-em up. Dans cette partie précise de jeu, le joueur peut se permettre d'être frustré et déçu, dans la mesure où il se retrouvera face à une succession de couloirs déserts, qui, esthétiquement parlant, appauvrissent plutôt l'ensemble. De plus, le système de sauvegarde, directement issu de la Saturn, est terriblement limité. En effet, non seulement vous n'avez le droit qu'à un nombre de sauvegardes restreint (environ une trentaine de sauvegardes pour 4 CD !), mais en plus, vous n'aurez le droit qu'à trois emplacements de sauvegarde. Ceci dit, ces carences dues à l'ancienneté du jeu sont vite palliées par tout le suspense généré par le principe fondateur du scénario : vous ne verrez jamais les monstres vous arriver dessus, vous pourrez uniquement les entendre. Effet garanti. Et c'est ainsi que le joueur devra progresser de salle en salle, poursuivi par des monstres particulièrement carnassiers, en essayant de trouver la bonne route pour pouvoir résoudre les énigmes de l'aventure. Ajoutez à cela une bande son très subjective, et voilà un jeu techniquement dépassé mais qui ravira les fanas de cache-cache en général et du film " Alien" en particulier.

Pete Boule



Non seulement les pétoires ne tirent pas loin, mais en plus, elles ne peuvent tirer que quatre malheureux petits coups. Après ça, il faut les recharger. Ce sous-équipement, face à l'adversité, ajoutera pas mal de tension dans le jeu. ▶

+ L'originalité du concept et du scénario.
+ Les cinématiques très soignées.
+ L'hommage très marqué à " Alien ".
- Les sauvegardes trop limitées.
- Pratiquement identique par rapport à la version sortie deux ans plus tôt sur Saturn.

EN DEUX MOTS

Bien qu'il souffre de défauts de vieillesse, ce jeu est très original sur plus d'un point. Le joueur se retrouvera propulsé dans une ambiance très prenante, et il sera très vite servi en stress.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
45	72	70



Si ce n'était pas le sigle d'une association gérant les milliards du foot-business, FIFA pourrait être le nom de la muse du football en jeu vidéo. Non, tout bien réfléchi, FIFA, ça n'est même pas digne d'être un nom de clebs, alors d'une muse... Tant pis, je trouverai autre chose.

MEGASTAR joystick



Champion du monde de foot pour tous joueurs - PC CD-Rom

▲ *Les fautes donnent lieu à de petites animations de contestations.*



Fallait bien que ça arrive un jour : si l'ordinaire du testeur de jeux de foot est composé de softs moitié ratés, moitié complètement ratés, au moins sait-il qu'une fois par an viendra sa récompense : le dernier opus des FIFA-schmürtz. Toute l'année, il subit les moqueries de ses camarades, qui raillent la bouillie de pixels polygonisés tressautant sur son écran, tout soulagés qu'ils sont d'avoir échappé au énième Football League Soccer ou assimilé. Mais à l'époque des fêtes, le testeur de jeux de foutebol relève la tête : il arpente fièrement les couloirs et lit dans les regards un mélange inhabituel de peur, de respect et d'envie. Bon, disons seulement du respect et de l'envie. OK, OK, un peu d'envie, c'est tout. C'est qu'il n'a pas l'habitude, notre testeur, il peut se tromper dans son interprétation. Bon, ça arrive, quoi.

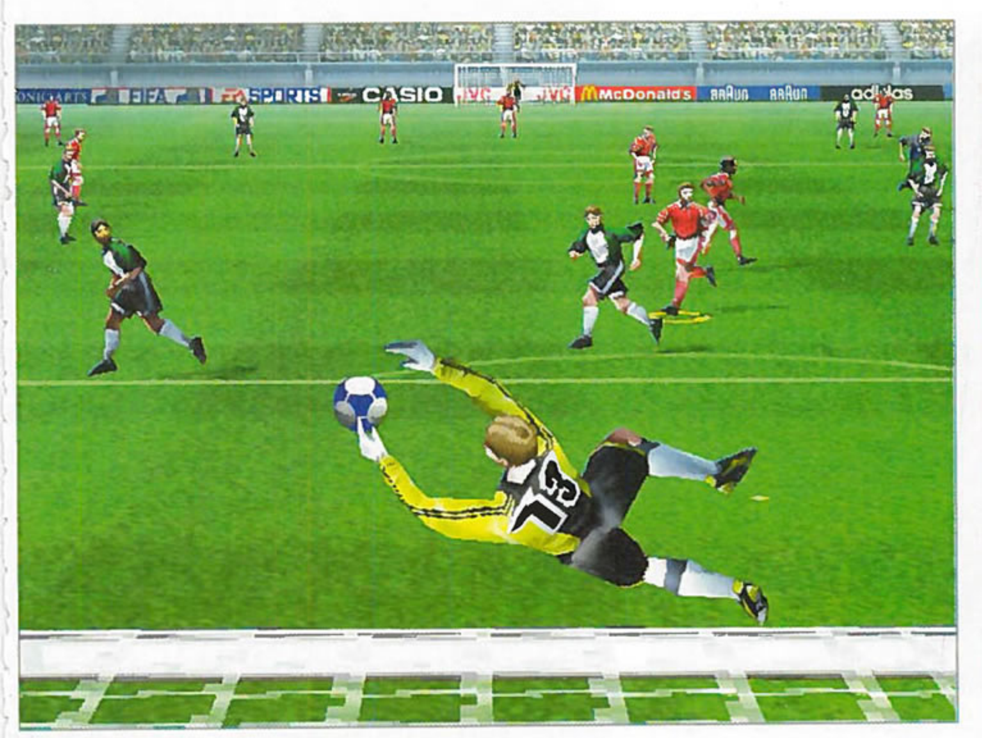
Une question d'équipes

Outre les équipes nationales présentes lors de la Coupe du Monde, FIFA 99 permet de jouer les championnats de première division de 12 pays : Allemagne, Angleterre, Belgique, Brésil, Écosse, Espagne, États-Unis (grrr...), France, Italie, Pays-Bas, Portugal et Suède. Plutôt que de nous coller les États-Unis, j'aurais préféré qu'ils nous mettent un pays supplémentaire d'Amérique Latine, mais bon. Pour les pays oubliés, un menu regroupe différents clubs d'Europe : on y trouve des Grecs, des Israéliens, des Russes, des Croates, des Suisses, des Bulgares, des Serbes, des Tchèques, et j'en oublie... Parents pauvres, les stades ne sont qu'une vingtaine, mais après tout, ce n'est pas l'essentiel.



◄ *Les buteurs ne perdent pas une occasion d'en rajouter devant le gardien. Je crois que Barthez le prend mal...*



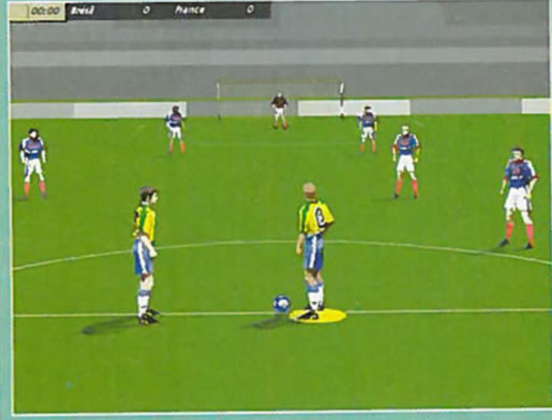


Quelle configuration ?

Théoriquement, vous pouvez jouer sur un Pentium 100 avec seulement 16 mégas de RAM, du moment que vous avez entre 20 et 30 mégas de libre sur le disque. Ça, c'est la théorie. En pratique, avec un P133 sans carte 3D et 32 mégas de RAM, vous pourrez jouer correctement, à condition de mettre le minimum des options graphiques. Mais il est quand même dommage de ne voir FIFA 99 qu'en accélération logicielle. La bonne nouvelle, c'est que la bécane utilisée pour le test était un K6 200 MHz avec une 3Dfx première génération, et que le jeu était parfait : pas de ralentissements ennuyeux à signaler, même à deux joueurs. La version Direct3D, bien qu'un peu moins jolie qu'en Glide, n'a pas posé de problèmes non plus.



Version 3Dfx, toutes options au maximum.



Accélération logicielle, graphisme au minimum.



Accélération logicielle, graphisme au maximum.

Le marquage, la prise en tenaille et l'organisation défensive en général sont remarquables.

16h, je demande EA Sports en mariage

La première impression est excellente. Graphiquement, le moteur a encore été amélioré et les joueurs sont plus détaillés que jamais. Il me semble qu'ils ont ajouté des effets de lumière et de reflets supplémentaires sur les quidams à crampons. Mais c'est surtout les nouvelles animations qui frappent : amortis, contrôles de la tête et de la poitrine, passes et réceptions en pleine course... Pas de doute, c'est une bonne et même une très bonne cuvée 99. Tous ceux qui se succèdent derrière mon écran sont impressionnés : le jeu est saisissant de réa-



▲ L'influence de la pluie sur le comportement de la balle est assez amusante.



Amorti de la poitrine

FIFA 99 intègre toute la panoplie des amortis, orientés ou non, ce qui augmente non seulement le réalisme mais aussi la fluidité des actions.









lisme. Je retrouve, sans problèmes, les réflexes acquis dans Coupe du Monde 98, mais histoire de tester quelques combinaisons, je lance le mode Entraînement : deux joueurs en attaque, un en défense, c'est parti. Je ne cherche pas à marquer, mais à retrouver les petites gestes techniques qui font la joie du paddleur et l'ébahissement des spectateurs. Et là, je comprends la principale amélioration : l'instantanéité du contrôle au pad. Je parcours tout le terrain en faisant jongler mes deux joueurs à coups de passes, de volée haute, puis de têtes. Mmmm, il est temps de trouver un deuxième paddle…

20h42, j'ai piégé lansolo

Il ne s'est douté de rien lorsqu'il a marqué deux buts d'entrée de jeu, mais maintenant, le laboratoire à buts du docteur Le Fou tourne à plein régime. J'enchaîne deux 360° dans sa surface de réparation avant d'exécuter son gardien. Je reste évasif lorsqu'il me demande comment j'ai fait. Passe redoublée, double passement de jambes, le score s'aggrave. " Tu m'as laissé marquer exprès au début, ou quoi ? " J'ai comme l'impression que ça s'est vu. Encore un 360° suivi d'un tir surpuissant d'Okocha qui fusille le goal : contrairement à Coupe du monde, les tirs ont vraiment la pêche. lansolo s'efforce de rassembler ses souve-



▲ *Les défenseurs tentent systématiquement de prendre l'adversaire en tenaille.*

Double passement de jambes



Évaluation de l'adversaire…



Feinte de corps.



J'amorce le passement de jambe…



Premier passement de jambe.



Nouvelle feinte de corps…



… et deuxième passement de jambes !

Coupe du Monde 98 ou FIFA 99 ?

Autant j'étais hésitant, lorsqu'il s'agissait de choisir entre FIFA 98 et Coupe du Monde, autant avec FIFA 99 je suis catégorique : que ce soit pour les possesseurs de la version 98 ou de la version Coupe du Monde, l'achat se justifie sans problèmes. Le jeu est très supérieur à FIFA 98, et les améliorations du moteur ainsi que la variété des équipes et des options enfoncent Coupe du Monde. Fans de foot, allez-y !

nirs de FIFA 98 tout en grommelant. Je crois entendre " … faisais moins le malin à Battlezone… ". Après une heure de jeu, je suis obligé de trouver une autre victime.

Il est plus de 22h, et voilà que passe Trazom, un spécialiste des jeux de foot sur console. Je l'enrôle illico. C'est un client très sérieux : je me rappelle des tôles cuisantes qu'il finissait par me mettre à FIFA 98 sur PlayStation. Après quelques minutes, nous tombons d'accord sur le fait que les joueurs répondent merveilleusement bien pour un jeu sur PC : la partie est très rapide, sans ralentissement, et les gestes s'enchaînent avec naturel. La jouabilité approche de celle de la PlayStation : remise de la tête, passe glissée, longue transversale, tout se déclenche au doigt et à l'œil. Tout juste peut-on noter que le scrolling est parfois un peu en retard si les passes s'enchaînent trop vite, et que la sélection du joueur n'est pas toujours idéale, mais c'est très léger. De même, je trouve qu'il vaut mieux augmenter quelque peu la sévérité de l'arbitre, trop conciliant à mon goût.





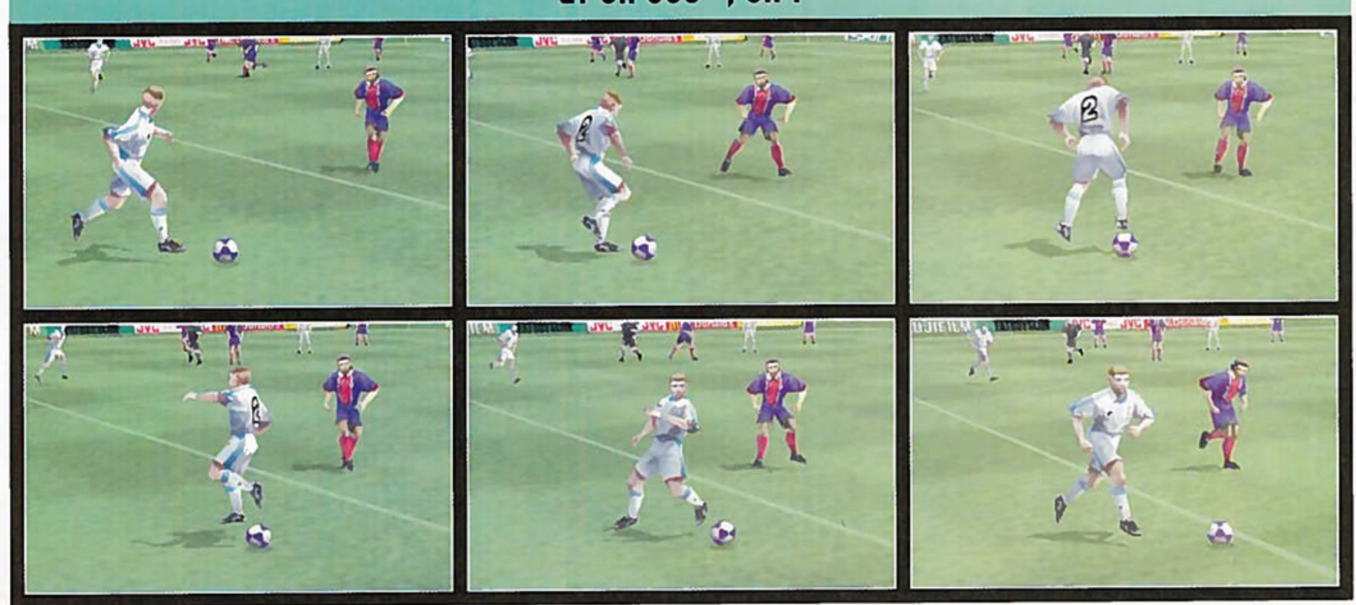
En solo, je péris

Après plusieurs jours sur le mode solo, j'ai trouvé le seul vrai défaut de FIFA 99, c'est le même que pour Coupe du Monde : la difficulté n'est pas assez progressive. FIFA 99 propose trois niveaux de difficulté (Amateur, Professionnel et International). Si



▲ Pour cause d'exclusivité - avec Infogrames sans doute - Ronaldo a disparu, laissant place à un certain " Calcio " qui a comme un air de famille.

ET UN 360°, UN !



■ JOUABLE SUR **P200 + CARTE 3D** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ DÉVELOPPEUR **EA SPORTS** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI

Pour la première fois, le plaisir et la jouabilité approchent de la version PlayStation.



Les coupes sont pleines

En plus des championnats, FIFA 99 permet de jouer différentes coupes : trois coupes d'Europe (la Coupe des champions, le Trophée des vainqueurs de coupes et le Trophée EFA), ainsi qu'un super Trophée européen (la European Dream League) regroupant 20 des meilleurs clubs européens, dont Arsenal, le Bayern de Munich, le Benfica, le dynamo de Kiev, les deux clubs de Milan, Manchester United, le Real de Madrid, Monaco et... le PSG. On ne rit pas. Les forcenés pourront créer leur propre coupe ainsi que leur propre championnat.

Un peu d'originalité dans les passes













le niveau amateur est simple (un peu moins que dans Coupe du Monde, mais à peine), la difficulté fait le grand écart en passant au niveau professionnel, qui en devient presque pénible. Du coup, la différence entre les modes Professionnel et International n'est pas si grande. En fait, je crois que c'est l'amélioration de l'I.A. qui est en cause : comme le placement des joueurs, notamment en défense, est bien plus efficace (prise en tenaille systématique, marquage performant) et que le goal est toujours aussi bon, la difficulté s'est mécaniquement accrue. Mais il aurait suffit d'augmenter un peu le temps de réaction de l'ordinateur, au moins en mode Professionnel. Dommage. De même, je regrette un peu qu'il soit si difficile de marquer de loin ; dans cette version de FIFA, hors de la surface de réparation, pas de salut : c'est quasi impossible.

Cela dit, ce bémol ne change rien au fait que FIFA 99 est un jeu formidable, qui a un, sinon deux ans d'avance sur tous ses concurrents. De plus, le rapprochement manifeste entre les jouabilités respectives de la console et du PC, dans le domaine des jeux de foot, laisse augurer du meilleur pour la suite des événements. FIFA 2000 sur Dreamcast peut-être...

Ivan Le Fou



▲ *Le tacle glissé est délicat à utiliser sans se faire sanctionner par l'arbitre.*

- \+ De loin, le meilleur jeu de foot.
- \+ Graphiquement somptueux.
- \+ Jouabilité au poil.
- \- Interface moyennement réussie.
- \- Difficulté mal réglée.

EN DEUX MOTS

FIFA 99 est la référence des jeux de foot sur PC. De plus, l'équipe de EA Sports semble avoir une telle avance, du point de vue technique comme au niveau du savoir-faire, que les autres jeux sont très loin derrière. Le seul point noir réside dans une difficulté pas assez progressive, mais ce n'est pas un handicap très lourd pour ce jeu exceptionnel.

















Heretic II

Shoot médiéval pour fans d'Heretic et elfes - PC CD-ROM





Et hop ! nous voilà devant le quatrième épisode de la grande saga Heretic-Hexen. C'est que Raven Software est ponctuel : quasiment un épisode tous les ans. Au commencement fut Heretic, et maintenant voilà le fiston.



Dans Heretic premier du nom nous affrontions D'Sparil, le premier des quatre chevaucheurs de serpents. Dans la peau de Corvus, un elfe versé dans l'art de la magie, nous avions pour mission de sauver le monde des puissances malignes et des sales reptiles. Le graphisme était pixélisé et l'action trépidante. Et pour cause, c'était le bon vieux moteur de Doom. Ensuite vint Hexen, que la rumeur présenta comme la seconde partie d'Heretic. C'était une erreur car Hexen allait explorer d'autres rivages. On pouvait choisir entre plusieurs classes de personnages. Ainsi le Guerrier, le plus puissant des trois coquins, excellait au combat au corps à corps, confiant dans sa résistance et son armure. Le Clerc se battait avec la foi et la religion ; il était pour ainsi dire faiblement équipé. Enfin, il y avait le Mage, pas tellement plus balèze physiquement. Mais une fois lancé dans une de ses conjurations, il était capable de déclencher l'Armageddon. Vous vous souvenez probablement d'Hexen 2, sorti plus récemment, le premier à embrasser les technologies actuelles avec un moteur polygonal exploitant les possibilités nouvelles des cartes accélératrices 3D. De nouveau, nous pouvions choisir notre champion, chaque prétendant disposant de caractéristiques spéciales, d'armes propres et de compétences s'améliorant avec l'expérience acquise. Un Nécromancien, un Croisé, un Assassin ou un Paladin partaient affronter les ténèbres et les quatre chevaliers de l'Apocalypse.

C'était hier

Aujourd'hui, c'en est bel et bien fini des chevaucheurs de serpents. Heretic II prend place dans le monde de Parthoris où cohabitent cinq ethnies : les Sidhe, les Ssithra, les T'chekrik, les Ogles et les Caurthorians (oui, on se croirait dans un cycle de bouquins de S-F. de Jack Vance). En bonne intelligence, ces peuples se sont développés un peu partout sur Parthoris en construisant de grandes cités. Le jeu démarre, alors que notre bon vieux Corvus rentre dans sa ville natale de Silverspring en empruntant une porte transdimensionnelle. Il est un peu crevé après ses aventures trépidantes des épisodes précédents. Il aspire à un repos bien mérité. Mais à son arrivée, à défaut d'un comité de réception, il tombe sur une ville ravagée par une terrible peste. Les habitants semblent possédés par des puissances maléfiques et se jettent à la gorge de notre magicien elfe. Manque de bol, lors de sa téléportation, Corvus a laissé derrière lui toutes ses armes et ses talismans.

C'est donc deux objectifs principaux qui nous attendent dans Heretic II. Corvus devra découvrir la cause de cette infection et trouver un antidote. Le plus rapidement possible, il lui faudra remettre la main sur son équipement, Tome de Pouvoir en tête, plus quelques nouveautés bien puissantes aussi. Cette quête nous fera visiter le vaste continent de Parthoris où on trouve des zones aux climats et aux coutumes différents. Chaque zone comportant son style architectural, une faune et une flore originale.

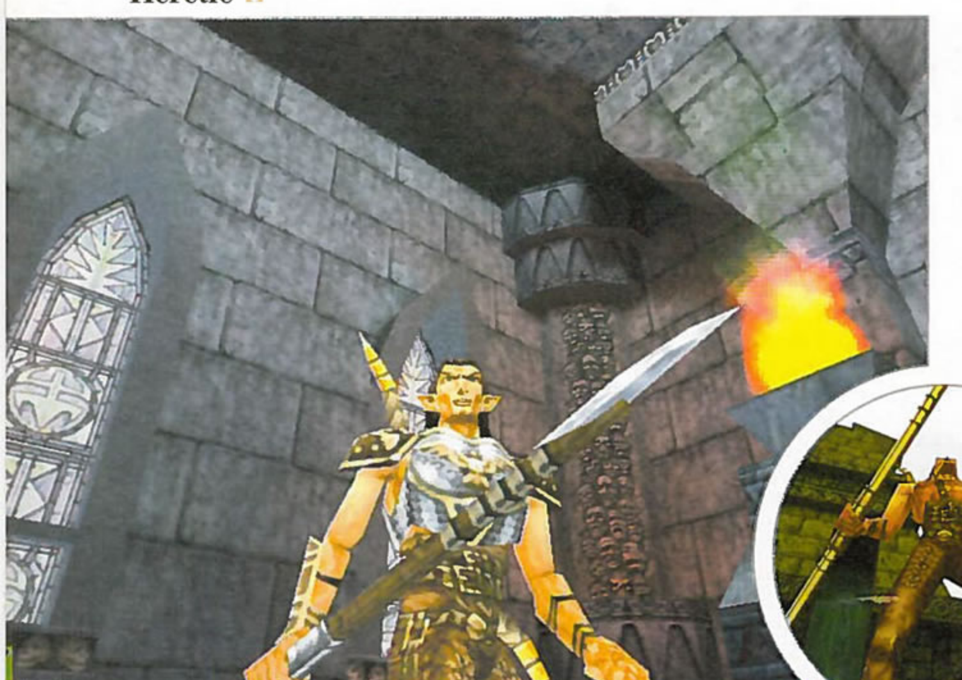
De la première à la troisième personne

Parmi tout ce qui différencie Heretic II des précédents volets, l'évolution la plus flagrante se trouve être le changement de perspective. Heretic II a été effectivement atteint par la même peste qui ronge les jeux vidéo, de King Quest 8 au futur Ultima Ascension, à savoir la vue à la troisième personne, aussi appelée









▲ Quel frimeur, ce Corvus quand il prend la pose devant les caméras !

vue-à-la-Tomb-Raider. Cette petite révolution n'a pas que des inconvénients, mais elle risque au début de surprendre les habitués des shoots en vue subjective. C'est sûr, la jouabilité en prend un sacré coup. Mais on hérite au passage de mouvements acrobatiques et d'un graphisme enchanteur.

Le système de caméra d'Heretic II est différent de celui de Tomb Raider. La caméra ne suit pas le héros de manière automatique. Le joueur peut (doit) choisir l'angle de vue en bougeant la souris de haut en bas. Le programme se débrouillant toujours pour afficher Corvus de dos, au centre de l'écran, en zoomant si la vue venait à être masquée par les décors. C'est chouette, on peut enfin admirer les oreilles pointues de Corvus, sa panoplie d'elfe acrobate, les armes qu'il a en main et surtout les fabuleux effets des sorts. Par contre, en plein combat, c'est un peu le chaos. Quand on est entouré de toutes parts, il faut effectuer de grands mouvements de souris pour faire face aux ennemis. Ça bouge à mort, à en devenir parfaitement confus. Et quand en plus la caméra se met à zoomer pour éviter les décors... c'est encore pire.

Bon, avec l'habitude on s'y fait. Mais c'est quand même surprenant que Raven ne nous ait pas laissé le choix de jouer en vue subjective. Pour remédier à ces problèmes, il est possible de choisir dans les options une vue « caméra-combat » qui bloque le mouvement de la souris sur le plan horizontal. Cela évite de se retrouver à admirer le plafond, alors qu'on se fait bouffer les orteils par une bande de rats enragés. Un minimum. Au chapitre des vues caméras, les petits réalisateurs en herbe s'en donneront à cœur joie avec la vue fixe. Dans ce mode, la caméra est placée dans la scène par le joueur. Elle reste fixe et pointe sur Corvus quand il se déplace. Cette vue servira surtout à admirer la tronche de notre héros quand on en aura assez de le voir de dos. Lors des phases d'action, elle s'avère tout à fait inadaptée. Enfin, si malgré tous vos efforts la vue à la troisième personne vous posait encore des problèmes, Heretic II propose une visée automatique.

Multijoueur

Nous n'avons pas encore testé Heretic II en multijoueur. Par manque de temps d'abord, car la dernière version nous est parvenue quelques jours avant le bouclage. Ensuite, les serveurs Internet tournaient avec la version de démo qui était incompatible avec cette version de test. Nous ferons le point sur le multijoueur dans le prochain numéro. Et hop !

Entre autres acrobaties, vous pourrez monter à la corde. ▼



Roulades, sauts périlleux et attaques spéciales

Eh ! ne partez pas. Vous pensez bien que les gars de Raven ne sont pas fous. S'ils ont choisi cette vue à la troisième personne, c'est qu'elle apporte par ailleurs certains avantages. Heretic II comporte une ribambelle de nouveaux mouvements qui vont élargir le champ d'expérience des amateurs d'action. Les elfes sont de sacrés acrobates (en plus d'être des tantouzes...) et Heretic II ne passe pas à côté de l'occasion de nous le démontrer.

Les pages de configuration des contrôles sont plutôt fournies. Il faudra y consacrer un peu de temps pour se tailler une configuration sur mesure. En plus des mouvements habituels dans ce style de soft (direction à la souris, avant, arrière, strafe, etc.), la touche pour s'accroupir pourra être combinée avec les touches de déplacement pour effectuer des roulades dans toutes les directions. Ça s'avère bien utile pour éviter les tirs des ennemis. La touche de saut sera aussi à l'honneur. Combinée avec les déplacements, on obtiendra des sauts périlleux avant et des saltos arrière. En outre, quand Corvus tient son bâton de combat en main, il s'en servira comme d'une perche pour faire des sauts en hauteur. Et hop ! que je te passe par-dessus la bande de vilains pas beaux pour revenir les crucifier par-derrière. Cela offre de nouvelles tactiques au combat. Le meilleur s'avère être les deux attaques spéciales également obtenues avec le bâton. Il y a l'attaque tournoyante qui permet de couper les adversaires en deux en une seule passe (le bâton seul ne permet que de leur trancher les membres un par un, mmmh). Et puis en sautant avec le bâton face à un adversaire, on lui envoie les deux pieds en pleine poitrine. Ce qui a pour effet de l'envoyer valdinguer dans le décor et occasionne encore plus de dégâts.

Heretic II comporte un tutorial où il nous est donné de tester tous ces coups. Comble de la joie, on s'entraîne avec un poulet accroché à une corde. Le programme nous indique le nombre de points de dommage occasionnés, et les plumes sont super bien faites.

J'ai passé un bon moment à m'entraîner avec ces nouveaux mouvements dans le premier niveau du jeu. C'est vraiment agréable de disposer d'une palette plus large d'actions. En revenant à un autre titre, on est même frustré de ne pas pouvoir faire de





▲ Un jeu qu'il est gore !

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS









ET PILOTEZ VOTRE 4X4 DU BOUT DES DOIGTS







PC CD

www.accolade.com

ACCOLADE

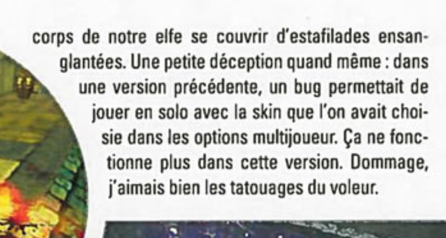




Le retour des poulets

Ah ! je vous ai parlé de poulet, et déjà vous vous remémorez le fantastique Morph Ovum d'Heretic I. Pour les nouveaux venus, il faut rappeler que Heretic I avait apporté un vent de folie dans les parties multijoueurs en offrant la possibilité de changer ses potes en poulets. Le Morph Ovum est donc de retour ainsi que l'indispensable Tome de Pouvoir. Le Tome de Pouvoir multiplie la puissance de vos attaques pendant toute sa période d'activité. Ainsi le bâton devient-il surpuissant et les autres armes et sorts ont des effets encore plus efficaces. Faut voir les effets de l'arc quand on l'utilise en même temps que le Tome de Pouvoir !

roulades. Faut dire que le premier niveau est très réussi. On peut escalader les toits pour tomber sur l'ennemi par surprise. Seulement voilà, je n'ai pas retrouvé le même plaisir dans les niveaux suivants. On a l'impression que Raven tenait une très bonne idée avec la possibilité d'escalader les décors, mais qu'ils n'ont pas exploité le filon. Il faut dire qu'avec l'arrivée des sorts, on passe tout de suite à la grosse artillerie. C'est quand même dommage.



Une réalisation somptueuse

Le premier niveau d'Heretic II se passe donc dans la ville de Silverspring, la nuit, une sorte de village gothique avec un château. Le design est magnifique, comme on pouvait s'y attendre de la part de Raven. Le château ressemble à un vrai château médiéval, et l'éclairage extérieur est légèrement bleuté pour simuler la lumière du clair de lune. Sans carte 3D, vous ne verrez pas ces effets de lumière colorée, mais le résultat est quand même de bon aloi. Après quatre niveaux, changement de décor et d'ambiance. D'abord on chope la peste, puis on se retrouve dans des marécages, le marais de Bourbenoire, plongé dans les brumes. Ce n'est pas sans rappeler certains niveaux de Jedi Knight. On se fait attaquer par des espèces de chauve-souris géantes. Ce sont les bestioles qui succèdent aux Harpies d'Hexen 2 qui étaient aussi très réussies. Ces saloperies attaquent en piqué. Un véritable plaisir, surtout que ce niveau donne dans le style plates-formes : on doit sauter de troncs en troncs pour progresser dans des marécages. Un faux mouvement, et vous vous retrouvez aspiré par les sables mouvants. Puis c'est une meute de vélociraptors qui nous tombe sur le paletot. On a pas le temps de souffler. Plus loin, on accède à des temples gardés par des hommes crapauds avant de rencontrer le Guérisseur qui nous donne le sens de notre quête. Il y a beaucoup de passages aquatiques. Ce qui est bienvenu, car les effets quand Corvus nage sont bien rendus, il y a des chutes d'eau, des requins…

Grâce à la vue externe, on peut admirer notre elfe sous toutes les coutures. Les mouvements de Corvus sont très bien animés. Le torse peut bouger indépendamment du reste du corps, ce qui est plus réaliste. Au fur et à mesure que l'on est blessé, on voit le corps de notre elfe se couvrir d'estafilades ensanglantées. Une petite déception quand même : dans une version précédente, un bug permettait de jouer en solo avec la skin que l'on avait choisie dans les options multijoueur. Ça ne fonctionne plus dans cette version. Dommage, j'aimais bien les tatouages du voleur.

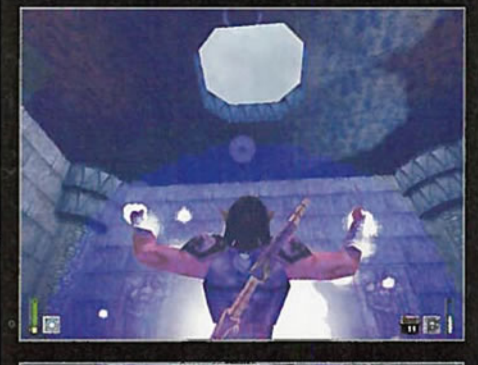




Certains bestiaux sont plutôt imposants.

Magie et pyrotechnie

Jusqu'à présent, dans les jeux d'action tridimensionnels, on se moquait un peu de la préparation du coup, pourvu que le projectile aille remplir son destin létal. Dans Heretic II, Raven a singulièrement soigné ses effets, qui rappellent les meilleurs moments de Turok ou Forsaken. Chaque fois qu'on lance un sortilège ou qu'on visite un des autels, nous pouvons voir Corvus exécuter de savants mouvements de bras avant de rentrer en transe alors qu'une grande quantité de lumières se mettent à virevolter autour de lui. En OpenGL, ça jette un maximum.





Test
Heretic II





JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO DE RAM
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE ETATS-UNIS

EDITEUR ACTIVISION
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32
MODEM DIRECT	oui
INTERNET IP	32


Attention aux pièges !

Encore une fois, dans un jeu qui exploite une évolution du moteur de Quake 2, les possesseurs de carte 3D seront aux premières loges. Surtout si ladite carte exploite au mieux OpenGL. Le mode Direct3D n'a pas pu être testé dans la version que nous avions. Testé sur PII 400 avec une Voodoo 2 en 800x600, Heretic II est l'un des plus beaux softs du moment. J'y ai aussi joué sur P166 avec Voodoo1 en 640x480. Ça tourne mais, à cause des mouvements de caméra incessants, on écope de quelques ralentissements sournois qui nuisent à la jouabilité lors des combats.

De la tripe au kilo

Voilà du jeu qu'il est gore. Et c'est peu de le dire. Corvus se sert de son bâton comme d'une faux, et à chaque coup spécial ce sont des avalanches d'hémoglobine qui explosent à l'écran. Pourtant les programmeurs ont affiné le bourrinage. Lorsqu'on attaque un ennemi, on commence par lui couper les membres. Les pestiférés du début n'insistent pas longtemps. Avec un bras en moins, ils préfèrent faire demi-tour et ne viendront plus nous embêter si on les laisse tranquilles.

Les monstres sont maintenant hiérarchisés. Il y a des chefs qui coordonnent les attaques de leurs troupes. Un fois le leader éliminé, la piétaille se montre moins agressive. D'un autre côté, les pestiférés sont un peu crétins. Si on se trouve hors de leur champ de vision, ils ne nous voient pas et n'attaquent pas. C'est peut-être un bug de cette version de test, à moins que ce soit une fonctionnalité voulue.

C'est d'autant plus surprenant, que Raven a voulu donner aux créatures du jeu un comportement plus réaliste. Ils suivent des chemins prédéterminés, font des rondes dans les niveaux. Ils sont capables de monter les escaliers et de nous courser sur une longue distance. Autre caractéristique intéressante : les ennemis ne touchent plus à tous les coups. Ils peuvent nous rater. Ce qui équilibre un peu les combats, car certains monstres sont vraiment très costauds.

Moins prise de tête qu'Hexen II

Les niveaux d'Heretic II sont très variés. Chaque région comprend son architecture, sa végétation et ses monstres particuliers. On ira visiter le taudis d'Andoria, les grottes de Kell ou la Forteresse des nuages. La progression entre les niveaux est essentiellement linéaire. Mais à partir de la Plaza, on tombe sur des niveaux organisés autour de niveaux centraux, des « hubs ». Dans Hexen II, on devait toujours revenir en arrière. C'était un peu lourd à la longue. Dans Heretic II, Raven a simplifié tout ça. Du côté des énigmes, ils se sont aussi calmés. Tout est automatisé, et c'est l'action qui prime.

Il y a maintenant des scènes intermédiaires qui viennent ponctuer l'aventure. Ces scènes exploitent le même moteur 3D que le reste du jeu. Le choix des angles de caméra aurait pu être un peu plus cinématographique. On est loin d'Interstate, mais bon. Dans cette version, les dialogues étaient traduits en français. Argh ! le syndrome de la voix pourrie frappe à nouveau.

Côté ambiance sonore, c'est par contre très réussi. Ils ont ajouté les atmosphères qui faisaient défaut à Hexen II, comme ces pleurs et ces cris de bébé bien angoissants dans le premier niveau. Les musiques, enfin, sont de toute beauté.

Iansolo

Les Armes d'Heretic II

Le Bâton


L'Arc des Anciens


La Boule de feu


Le mur de flammes


La décharge de Force


Le Bâton de l'enfer

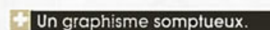

La Barrière de météores


Le Morph Ovum


La Téléportation


L'Anneau de répulsion


La sphère d'annihilation

+ Un graphisme somptueux.
+ Le retour du Morph Ovum.
+ Les mouvements d'acrobatie de Corvus.
+ Le design des monstres.
+ Musiques de choix.
- La vue externe nuit à la jouabilité.
- Comme d'hab', les voix françaises sont pas terribles.
- Trop de baston et pas assez de rôles.
- Niveaux inégaux

EN DEUX MOTS

Cet Heretic II m'aura donné du fil à retordre : quatre versions successives bourrées de bugs. Apparemment, Raven est à la bourre pour tenir la deadline de Noël. J'ai peur qu'ils aient manqué de temps pour bien peaufiner leur bébé. Du coup, le bilan est mitigé. D'un côté, on a l'un des plus beaux jeux du moment et certaines lourdeurs d'Hexen 2 ont été corrigées. D'un autre côté, tous les niveaux ne sont pas aussi réussis. Et le choix de la vue à la troisième personne nuit à la jouabilité. Pour une série qui se tourne de plus en plus vers l'action, avouez que c'est surprenant. Ah, si seulement ils pouvaient nous faire un jeu de rôle avec un graphisme aussi superbe !


TECHN. 80

DESIGN 90

INTERET 86



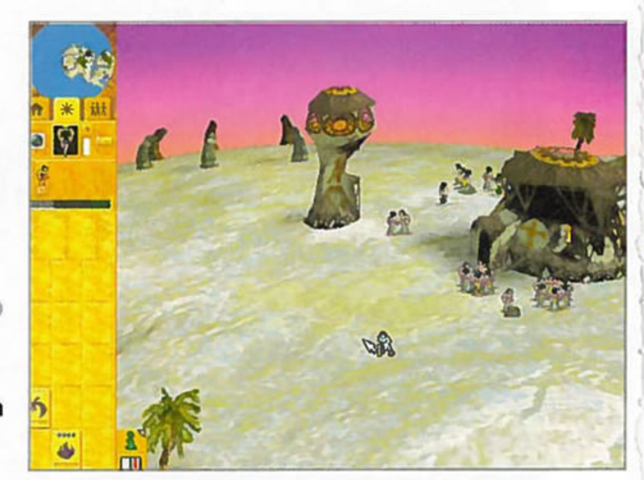




Tremblements de terre, **dragons**, marécages, **le monde** de Populous est plein de surprises difficiles **à contrer**. Mais bon, devenir **un dieu** se mérite. **Alors hein**, on va pas jouer **au gamin**.

Populous The Beginning

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom



Pitié, pas les insectes ! Je déteste ça. Oui, Je me convertis ! La vie dans le monde de Populous est bien difficile. Mille et une menaces peuvent s'abattre du ciel, sans que vous ayez le temps de réagir. Les dieux sont cruels quelquefois, et encore plus leur chaman. Surtout quand les ouailles sont une marchandise appréciable qui se vole, se détruit d'un claquement des doigts. Brasillements, hurlements et marmonnements de prêcheurs sont les seuls sons qui préviennent du malheur imminent. Pourtant vous êtes censé posséder le sens de double vue, mais apparemment ce n'est que de l'esbroufe. Alors méfiance, regardez derrière votre épaule et surveillez votre voisin.

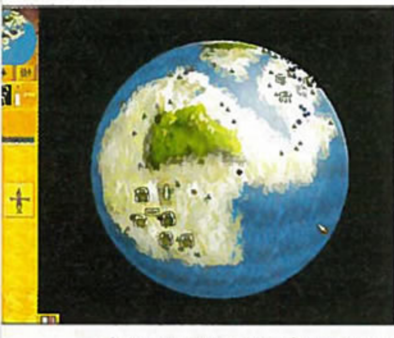
▲ *L'art de prêcher : toute une histoire. Les prêcheurs sont les unités les plus dangereuses, car ils savent hypnotiser vos hommes en vantant les mérites de leur Dieu. Ils ne tardent pas ensuite à se convertir et à vous molester.*



De la manière de devenir un terrifiant chaman

Populous est un jeu de stratégie temps réel, qui va rappeler bien des souvenirs aux joueurs les plus anciens. Le premier conçu par Peter Molyneux, en 1990, avait tourné bien des têtes. Devenir un dieu dans un des premiers jeux de stratégie ouvrait la voie à la nouvelle génération. Le second avait continué la lignée, toujours chez Bullfrog. Enfin, ce troisième, sans Peter Molyneux, ni la plupart des membres de l'équipe initiale, reconduit le principe avec quelques variantes. Du Dieu d'autrefois, il ne reste pas grand-chose. On vous a fait homme, mais homme de grand pouvoir à réincarnation multiple. Vous possédez la connaissance innée de la magie. Vos yeux brillent de lueurs inquiétantes. Votre peuple a tout de suite vu que vous étiez différent. Il vous honore partout et à toute heure, à genoux, prêts à plier à vos moindres volontés. Une véritable vision paradisiaque, si ce n'était la présence d'autres chamans sur la planète.

Vos premières ouailles se composent de six pedzouilles prêts à vous servir au moindre geste. C'est peu, mais c'est le début de la richesse. Tiens ! des sauvages traînent dans le coin. Chouette ! de la chair fraîche à convertir. Vous me direz, avec vos six bonshommes, vous avez de quoi vous occuper. Construire des petites maisonnettes, attendre doucement qu'ils s'y reproduisent et rêver d'être adulé par les foules dans de gros nuages roses. Stop ! Vous voyez trop loin, trop vite. Avant d'être adulé, va falloir vous décarcasser. La concurrence est rude. Elle ne va pas vous laisser tranquille sur votre petit nuage. Le chaman voisin a des envies de grand propriétaire terrien. Si vous n'allez pas plus vite que lui, vous allez le voir se ramener avec des troupes de prêcheurs pour puiser dans votre vivier de croyants. N'espérez pas l'aide de vos ouailles pour sauver votre peau. Le peuple est volage. Il écoute le premier venu qui a suffisamment de prestance, pour se retourner contre vous. Ah ! l'existence de chaman n'est pas des plus simples. Il faut se défendre seul en utilisant la magie. Alors préparez votre chaudron, ou plutôt alignez vos cabanes à reproduction pour produire le moteur de votre magie, la mana, et découvrir des sorts. Plus de 20 vous attendent au fil des



▲ *La carte n'est pas très pratique : elle sert uniquement à voir les positions. Il est impossible d'agir sur ses unités dans ce mode de vision.*

■ JOUABLE SUR **P166 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ DÉVELOPPEUR **BULLFROG GB** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

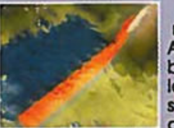
MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	4
INTERNET SERVEUR	4

Les sorts

Ceci n'est pas la liste exhaustive des sorts. Seuls les plus visuels sont présents, histoire de vous montrer la qualité des animations et les changements apportés par rapport aux premiers Populous.



La boule de feu
C'est un des deux sorts de base. Lancez-la sur tout ce qui peut être enflammé, elle brûlera tout ce qui l'entoure.



Le tremblement de terre
Au début, tout bouge puis le terrain s'effondre tout d'un coup pour ouvrir des plaies profondes en pleine terre.



L'éclair
Le grondement du tonnerre n'a pas besoin de retentir pour lancer ce sort dévastateur.



L'armée fantôme
Un bon moyen de se trouver des troupes fraîches. Faites lever les fantômes, et vous ne le regretterez pas.



L'essaim
Quand on vous attaque en nombre, l'essaim d'insectes est diablement efficace pour éparpiller les adversaires. Il agit peu sur le chaman ennemi.



Le volcan
Un des sorts le plus efficace et le plus long à obtenir. Faites croître un immense volcan au milieu du village ennemi, et la victoire sera à vous.



La tornade
Elle est du plus bel effet quand elle fait voler bonshommes et bâtiments dans son infernal tourbillon.



Les marécages
Visibles pour le lanceur, invisibles pour les autres, voici un des sorts les plus vicieux du jeu, à durée limitée.



niveaux. à vrai dire, vous pourrez en manipuler 18 en mode solo qui vont du terraforming impromptu à l'offensive costaude. Ecoutez donc un peu les vieux : l'apocalypse, ça vous rappelle quelque chose ? Et le volcan ou le tremblement de terre, ça ne vous dit vraiment rien ? Ah, vous me décevez grandement !

De la manière de croître et grandir

Une dizaine de bâtiments vous permettent de développer vos forces. Le plus important est la maisonnette. Elle abritera vos couples croyants reproducteurs et constructeurs (les C.C.R.C.) et génèrera ainsi de la mana. La cahute de guerrier et le temple la suivent en importance. Grâce à eux, vous aurez des forces vives pour convertir et détruire. Les premières missions solo sont assez simples, mais le didacticiel est rudement conseillé, histoire de se faire la main et de découvrir le nouvel aspect de Populous. Ensuite, ça se corse.

Les missions demandent d'agir très vite. En règle générale, elles durent entre un quart d'heure et une heure au maximum. Vous n'avez pas le temps d'installer votre village, qu'il faut déjà passer à l'attaque et trouver la tactique qui vous conduira le plus rapidement possible à la victoire. Ne rêvez pas, vous ne réussirez pas du premier coup. S'entêter est recommander pour découvrir toutes les finesses du niveau. La mort de votre chaman signifie la victoire de l'autre. Mais tant qu'il y a de la prière (vos C.C.R.C. sont essentiels), il y a de l'espoir et une résurrection assurée. Contrairement à la plupart des softs de stratégie, il n'existe pas de recherche scientifique pour évoluer dans les constructions ou dans les unités.

L'évolution s'effectue grâce à des bonus trouvés entre autres dans des pyramides de la connaissance. Pour être bien vicieux, le jeu les place juste à proximité des ennemis. Il faut alors ruser comme un malade pour amener son chaman y prier, sans qu'il soit trucidé au passage. Heureusement, une multitude d'ordres vous permet, par clavier interposé, de diriger vos soldats exactement comme vous le désirez. La garde du chaman n'en est qu'un parmi beaucoup d'autres.

De la manière d'en avoir plein les yeux

Le graphisme va vous faire halluciner, si vous avez une grosse config. Le jeu software et Direct 3D assure bien. Mais si vous avez un petit P200 (eh oui, je ne suis pas encore passé au PII), vous pouvez être sûr d'avoir des ralentissements. Presque totalement en 3D - seuls les petits bonshommes sont en 2D - il vous permet de mater ce que vous voulez quand vous voulez. Vous pouvez zoomer, dézoomer, créer des points de caméra fixe. Pour vous sentir bien dans ce jeu, il suffit d'adapter votre angle de vue et d'admirer les animations.



▲ *Le doigt de Dieu sous forme imagée est un rayon de lumière éclatante : un bon moyen de sélectionner les croyants.*

L'I.A. est à revoir. Vos hommes ne réagissent même pas quand on détruit leur village. Ils doivent être juste à côté de la baraque qui se fait démonter pour percuter. Par contre, côté ordinateur, plus agressif que lui tu meurs. N'attendez aucune faiblesse de sa part. Les débutants et ceux qui aiment bien monter leurs petites installations avant de passer aux combats peuvent s'accrocher. Ils devront revoir leurs habitudes pour s'en sortir.

L'ensemble est très sympa, mais l'impossibilité de graduer le niveau de l'I.A. rend son accès difficile. Heureusement, le mode réseau permet de corriger ce défaut. Un bon moyen de se rapprocher des dieux.

Kika

+ Extrêmement maniable
+ Les animations nombreuses
- L'impossibilité de graduer l'I.A.

EN DEUX MOTS

Populous 3 se montre superbe grâce à ses animations omniprésentes et son graphisme 3D. Mais les missions sont dures. Vous devrez vous accrocher pour les réussir. Les anciens risquent d'être assez déçus même si on retrouve la majorité des sorts. Le côté action ultra rapide est loin du petit train-train des anciens Populous.



TECHN. 76 DESIGN 85 INTÉRÊT 80

L'informatique à vos côtés

aAT®

3615 AATDIRECT (2,23 F.mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

PHILIPS



15" 105S
1024x768 à 60 Hz,
pitch V/H 0.28/0,24
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" **107S**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,25/0,24	2 790
19" **109S**, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0.26/0.22 TCO 95	5 690
15" **105MB**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0.28/0.24	1 790
17" **107MB**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 590
17" **Brilliance 107MP**, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0.26/0.22 TCO 95 NOUVEAU	4 790
19" **Brilliance 109MP**, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU	6 990

garantie 3 ans dont la 1ère année sur site



SONY

15" Multiscan 100ES
1024x768 à 85 Hz
pitch 0,25, Trinitron TCO 92
1 790 F TTC

	Prix F TTC
17" Multiscan 200ES,1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25,Trinitron TCO 92	3 090
17" Multiscan 200GST, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 890
19" Multiscan400PST, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 590

Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

Panasonic



15" E50i,
1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" PanaSync E70, 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 790
17" PanaSync SL70, Tube court, 1280x1024 à 60 Hz pitch 0,27 TCO 95 NOUVEAU	3 190
19" PanaSync SL90, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95	5 750

garantie 3 ans sur site

LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

LECTEURS de CD

	PRIX F TTC
ACTIMA 36X ATAPI (bulk)	295
TECHMEDIA 32X ATAPI (bulk)	285
LIT- ON 32X ATAPI	290
MITSUMI 32X ATAPI (bulk)	330
PIONNEER 36X Slot In ATAPI (bulk)	435
CREATIVE 36X ATAPI (bulk)	345

LECTEURS / GRAVEURS

MITSUMI CR 2801 TE 2X8X ATAPI, + Logiciels	1 745
MITSUMI CR 4801 TE 4X8X , Atapi, + Logiciels WinOn CD	2 260

TRAXDATA



TRAXDATA 4120EL-PRO
4X12X SCSI
+ WinOnCD UDF
+ 2 CD-R (sans carte)
1 990 F TTC

LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES

TRAXDATA CDRW-2260 - 2x/2x/6x Atapi + Logiciel	1 690
PHILIPS 2X/2x/6x ATAPI+logiciel	1 790

MODEMS



E-Mail **Self Memory** 56.000
990 F TTC

	Prix F TTC
Phone Self Memory II 56.000 (V90 & K56flex)	1 090
Smart Memory "PRO" 56.0000 (V90 & K56flex) NOUVEAU	1 290
Kit VisiOlitec (caméra + modem +log.) (V90 & K56flex)	1 690



Carte Sportster WinModem 56K PROMO	399
Boitier 56K Message Modem (X2 et V.90)	1 090
Boitier Message Pro 56k	1 290
56K Fax modem	760

SOURIS

Microsoft

	Prix F TTC
Wheel Mouse	199
IntelliMouse USB	349

CD-R/CD-RW

TRAXDATA

	Prix F TTC
CD-R TXS074S (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en pochette — La boîte de 10	90
CD-R TXW074 (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en boîte cristal — La boîte de 10	95
CD-R TXW074 (Inscriptible 650 Mo 74 mn) en boîte cristal — La boîte de 10	95
CD-RW CDRWW074 (Réinscriptible 1000 fois 650 Mo 74 mn SILVER) en boîte cristal	49

TDK



CD-R
(Inscriptible 650 Mo 74 mn)
l'unité **11** F TTC

LECTEURS de DVD
Suivant disponibilité

CREATIVE CREATIVE LABS



Lecteur DVD
5X/32X ATAPI
NC

	Prix F TTC
Kit PC-DVD Encore Dxr5 (lecteur DVD 5X/CD 32X + Carte MPEG-2 + 2 jeux + 1 titre DVD	1 990

HITACHI

Lecteur DVD 4X/24X ATAPI (bulk)	NC

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES	Prix F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS- 43 2HP 2x5W(RMS)	349
ACS- 45 Power Cube 3HP 6W + 20W(RMS)	590
ACS- 48 Power Cube Plus **3HP 20W** + 40W (RMS)	1 250
ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP **20W** +1 Caisson de Basses 20W (RMS) NOUVEAU	1 350

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
SideWinder	249
SideWinder GamePad	299
SideWinder Precision Pro	499
SideWinder Force feedBack + 2 jeux	1 090

POINTS DE VENTE aAT

aAT BORDEAUX/MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020		Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

SUPERSTORE aAT - 2, av. d'Atlanta 31200 Toulouse - Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80

On était en CM2. Ma copine Sophie Kerfriden était arrivée à l'école en larmes, parce que Goldorak avait perdu un bras dans le dernier épisode. Inconsolable qu'elle était. C'était il y a vingt ans. Coucou Sophie ! Qu'est-ce que tu deviens ? Moi, comme tu vois, chui pilote de Golgoth.



joystick 98 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Shogo

Quake-like pour tout public - PC CD-Rom



Arf. Il me fait marrer Moulinex. Chaque fois qu'on prononce le mot " manga ", devant lui, il manque de s'étrangler. Une vraie allergie, comme moi avec les mots " travail " et " matin ". Pourtant, je le vois, là, jouer à Shogo. C'est du pur manga mais personne ne le lui a encore dit. Graphiquement, c'est de l'animé jap tout craché (NDLR : Bon, alors là, mon cher Patate, Shogo est un jeu de robots et non un mix d'animations et d'image par image mettant en scène des gamins coléreux et hirsutes, des princesses-collégiennes abruties, tous limite nazis et affublés d'yeux comme des soucoupes. Donc, j'aime Shogo le jeu-de-robots et je déteste les mangas). L'univers est très inspiré de Robotek (NDLR : keske j'disais). L'histoire qui se trame peut, sans médire, être qualifiée de Candy dans l'espace (avec une roquette dans le cul, pour l'aspect futuriste). Bref, l'histoire est naze. Le jeu est un Doom-like, le quatrième ce mois-ci, merci. Mais l'idée de base est relativement novatrice : la partie se joue à deux échelles. Par moment, on dirige un gigantesque robot qui saute de building en gratte-ciel, puis, à d'autres, on sort du Golgoth et on joue alors l'homme qui se trouvait aux commandes. L'idée est séduisante, mais les concepteurs ne sont pas allés jusqu'au bout du principe. On aurait adoré, comme dans Battlezone, pouvoir sortir à tout moment du robot ; par exemple, quand il est trop endommagé, pour s'attaquer aux autres robots avec des armes de fantassin,

▲ Ouh ! Qu'ils sont petits les humains ! Celui-là, rien que la balle qu'il va prendre doit faire dix fois sa taille. Les enculeurs de mouches noteront de nombreuses erreurs d'échelle. Les robots font parfois cinquante mètres de haut, parfois cinq fois moins.



▲ Autre moyen de remonter son armure : flinguer les voitures et en récupérer le métal.



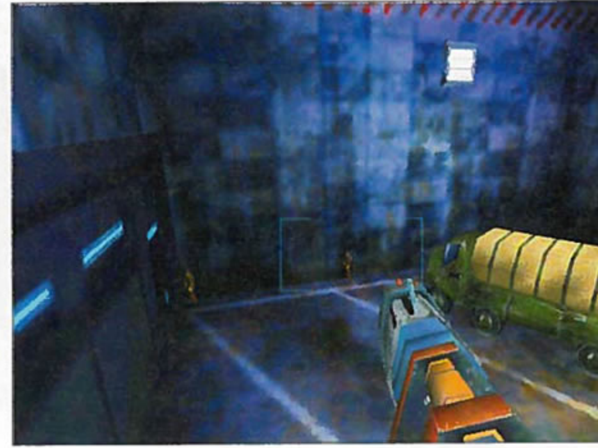
▲ Deux paramètres régissent l'état de votre robot : l'énergie et l'armure que vous récupérez en ramassant des bonus.

ou même buter le pilote d'un robot adverse afin d'en prendre le contrôle. Mais non. Tout cela est impossible et c'est assez frustrant. Cependant, cela mis à part, le niveau général est très satisfaisant. C'est un plaisir toujours renouvelé de viser des affreux qui ne se doutent pas que leur vilaine tête apparaît en gros plan sur votre viseur (l'effet de zoom est très réussi). Merci à GoldenEye d'avoir inventé ça. Autre joie : les armes, pas vraiment originales, mais dont la puissance est soulignée par une débauche d'effets graphiques franchement réussis. Enfin, j'ai apprécié que les dégâts soient localisés et que les armes fassent vraiment mal. Pour tuer, comme pour être tué, un seul coup peut suffire (ça dépend évidemment de l'arme) et tout est plus vrai que jamais, lorsqu'on joue un fantassin. Comme la mort est vite arrivée, on est toujours sur ses gardes, même face à des ennemis censés être faiblards. Le jeu y gagne en intensité.





La mort est vite arrivée. On est toujours sur ses gardes et le jeu y gagne en intensité.



Oui mais voilà... Half Life

Si le jeu est très sympa en réseau (et compatible avec GameSpy qui s'impose décidément comme le format incontournable, pour jouer à un Quake-like via Internet), il fait, tout comme Sin, bien pâle figure dès qu'on le compare à Quake II équipé des fantastiques add-on gratuits que sont Chaos et Weapon Factory. La campagne solo, quant à elle, si elle est jouissive et défoulante, présente deux défauts gênants. Tout d'abord, elle est trop courte. Trois nuits suffisent à la moucher. Ensuite, elle est très dirigiste. Il faut systématiquement se rendre à tel endroit, déclencher tel mécanisme, rejoindre telle personne, etc. On se sent un peu dans la peau d'un larbin. On aurait aimé plus de passages de pur défoulement, avec, pour unique but, la destruction d'une myriade d'ennemis. Cet aspect est paradoxalement négligé. Et, si l'hostilité ne fait pas défaut à ces fameux ennemis, elle ne compense pas leur manque flagrant d'intelligence. Shogo est cependant une réussite technique et même un bon jeu, mais il traîne exactement le même boulet que Sin : la douloureuse comparaison avec Half Life en solo et Quake II en réseau. Nous attendons donc un vrai challenger... Duke for Ever ?

monsieur pomme de terre

+ Le moteur de rendu LithTech3D dont on reparlera, c'est certain.
+ Deux échelles de jeu : robots et fantassins...
- ... mais ce principe, excellent, n'est pas exploité comme il le devrait.
- Les missions sont beaucoup trop dirigistes.

EN DEUX MOTS

Difficile, aujourd'hui, de se tailler une place quand on est un Doom-like et que l'on n'est ni Half Life ni Quake II. Pourtant, Shogo devrait trouver son public parmi les plus jeunes joueurs, qu'il séduira par son efficacité, sa simplicité et son univers inspiré des mangas. Un bon jeu, mais pas assez copieux pour les joueurs rodés.



Huit, tout de même. Marquant un changement complet de direction de la série King's Quest, cet épisode risque de choquer les puristes. Mais plus de peur que de mal car l'aventure accroche bien.





King's Quest
Le Masque d'Éternité

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, il existe des passages délicats avec boules de flammes, ravins et téléportations.*



À l'époque du 7, j'étais simple lectrice de Joystick mais déjà une acharnée de la souris. J'avais un pauvre 486 que je partageais occasionnellement avec deux autres potes. Ah ! Je m'en souviens ! Ce pauvre héros, qu'est-ce qu'on a pu le faire naviguer dans les décors dessinés. Plutôt trois fois qu'une d'ailleurs. Jamais d'accord entre nous, on cliquait partout, dès qu'on arrivait à monopoliser la souris. Maintenant, chacun à son super PC de la mort qui tue avec carte accélératrice. Et King's Quest est passé de la 2D mignonnette bien conçue à la 3D réaliste (enfin, autant que peut l'être un jeu d'aventure) mais mal fichue.



Pas glop, le moteur !

À croire que les programmeurs ont travaillé sur leur moteur sans regarder ce qui se faisait dans leur boîte. Dans Half Life, on hallucine devant le graphisme des créatures et l'aisance du moteur pour afficher textures et ennemis sans aucun ralentissement. King's Quest 8 est loin de tout ça. Chaque niveau demande de une à dix minutes (pour les plus petites machines) de chargement. Sur mon K6 200 avec 3Dfx, chaque changement de décor donne lieu à des ralentissements. Dès que l'on passe un certain nombre d'ennemis ou qu'apparaissent des éléments du décor inédits, comme un château en plein marécage, allez, c'est parti pour un tour. Le must du genre qui vous crispe à fond : quand votre perso meurt, vous êtes obligé de recharger la partie pendant 5 minutes, pour vous refaire trucider tout de suite après. Et ce n'est pas le seul défaut du moteur… L'équipe n'est pas très au point, question 3D. Le physique des monstres est abominable. La plupart sont des agglomérats de blocs plus ou moins colorés, qui se détachent du fond brouillé du paysage, grâce à leurs tâches de couleur mouvantes. Même les créatures amicales souffrent de ce problème. Certes, on n'est pas là pour apprécier leurs carrures affriolantes, mais faut pas exagérer. Moi, quand on me rate une licorne, je vois rouge. Non, mais ça rime à quoi, une créature blanchâtre avec quatre rectangles pour jambes






JOUABLE SUR **P200 32 MO RAM** — EDITEUR **SIERRA** — DÉVELOPPEUR **SIERRA ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1**



Discussions, réflexion, recherches, les trois mamelles du genre vous tiendront en haleine, bien plus longtemps que le massacre de monstres.



▲ *Ma douce et tendre, comme, soudain, tu t'es enlaidie. Tu es si froide avec moi. Il se passe quelque chose de bizarre.*

et un cinquième comme tête. Et je ne parle même pas des animations. Enfin, heureusement, ces quelques problèmes techniques n'arrivent pas à couler le jeu car certains écueils ont su être évités. L'interface est toujours aussi simple et la bande sonore est restée au top. Grâce à la 3D, on a droit aux angles de vue que l'on veut. Mais un conseil, préférez le mode subjectif, plutôt que celui à la troisième personne : il est beaucoup plus facile à manier.

La patte de Roberta

Le scénario est vraiment extra. On a attendu un Lands of Lore 2, pendant x temps, pour des nèfles. Quand il est arrivé, après la vague d'enthousiasme et les innombrables prises de tête pour passer des corniches, on s'est aperçu que le résultat n'était pas vraiment ce qu'on espérait. Eh bien, le Masque d'Eternité est le digne successeur de Lands of Lore premier du nom. Je sais, je vous ai dit que c'était un jeu d'aventure. Oui, mais voilà, Sierra a décidé de mettre à jour sa série, en se disant que son public avait vieilli et cherchait de nouvelles sensations. Alors, l'aventure linéaire sous forme dessinée est passée à la trappe pour être remplacée par un jeu d'aventure mâtiné d'action et de rôle. D'où la ressemblance avec Lands of Lore. Vous retrouvez les mêmes types d'enchaînement qui vous avaient tenu en haleine à l'époque : combats, discussions, récompenses et évolutions du personnage. Les bonnes recettes ne changent guère. Comme dans tous les King's Quest de la Terre, le héros est un prince charmant sans peur et sans reproche issu du peuple. Il part à l'aventure pour sauver sa mie des désastres qui se sont abattus sur elle. Il se trouve que, dans ce huitième tome, sa douce et tendre n'est pas la seule à être atteinte par la pétrification instantanée. Qu'à cela ne tienne, le chevalier servant se transforme immédiatement en héros international : un Rambo livré avec cerveau en état de marche. Donc, vous, prince charmant ou Rambo occasionnel, allez vous livrer aux pitreries habituelles pour libérer toute une horde d'êtres vivants, de la malédiction due au fameux masque. Au passage, au secours le scénario. Il faudrait un jour répertorier le nombre de jeux dans lesquels il s'agit de retrouver les morceaux d'un truc brisé. Le premier niveau vous initie aux nouvelles règles de cette aventure. Tout d'abord, tuer le maximum de monstres, puis essayer de récupérer tous les objets possibles et inimaginables pour, enfin, discuter avec toutes les créatures qui se présentent pacifiquement. Le héros va ainsi engranger des points d'expérience, pour chaque combat gagné, chaque énigme résolue et chaque avance significative dans sa quête. Grâce à eux, il deviendra plus costaud et pourra survivre dans les niveaux suivants. Mais vous n'allez pas passer votre temps à taper sur les affreux. Ceux-ci, une fois éliminés du paysage, ne viendront plus vous ennuyer. Vous pourrez alors vous livrer, à votre aise, à la partie aventure du jeu. Discussions, réflexion, recherches, les trois mamelles du genre vous tiendront en haleine, bien plus longtemps que le massacre de monstres. Car là réside la part de difficulté du jeu. Même si les premiers pas s'effectuent sans problème, vous allez vite vous apercevoir qu'au royaume de Daventry, il faut avoir l'esprit affûté et pas tordu pour s'en sortir. C'est ce qui fait tout le charme du jeu.





▲ *Carte en couleur marquée de symboles : impossible de se perdre tant qu'il n'y a pas plusieurs étages car, là, tout apparaît au même niveau.*

Trame qui trame

On peut critiquer le graphisme, le moteur 3D et autres petits détails. Mais on ne peut faire aucun reproche à l'intelligence des énigmes, à leur enchaînement logique et à leur intérêt. Parfaitement exploitées, elles tissent la trame complexe d'un scénario non linéaire à durée de vie importante (pour un jeu d'aventure, j'entends). Si vous ajoutez à ça un monde vaste d'une dizaine de zones géographiques différentes et des créatures aussi nombreuses que diverses, vous obtenez un produit d'une grande richesse. Humour, clins d'œil (le monstre aux toilettes lisant son journal, on me l'a déjà fait) mais aussi tragédie (la vallée des morts est assez flippante), on trouve tous les éléments d'un bon, même très bon, jeu d'aventure.

Kika



\+ Les énigmes bien goupillées.



\- Le moteur 3D mal conçu et tout ce qui en découle.

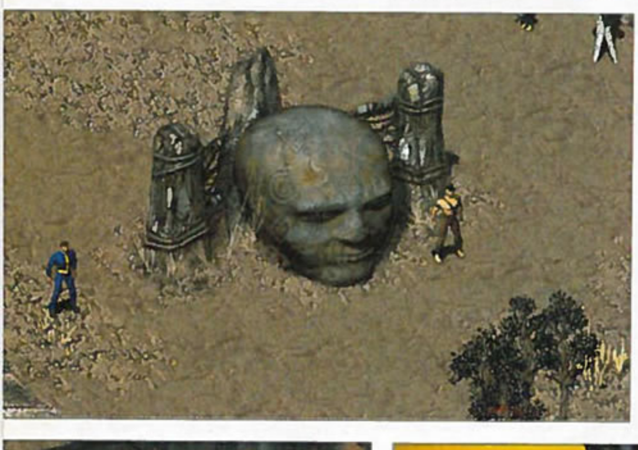
EN DEUX MOTS

King's Quest 8 est desservi par un moteur 3D pas très au point. Mais son scénario et ses énigmes sont très bien conçus. Du coup, on reste accros, malgré les défauts.



















Fallout

Jeu de rôle post-apocalyptique pour tout public -

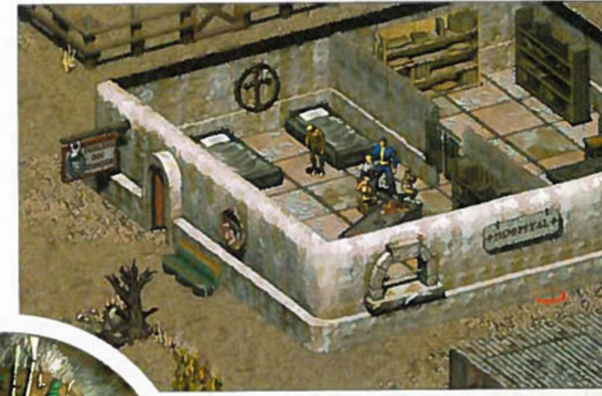


" Alors, elle est comment cette suite ? ", se demande le joueur féru de JdR, de catastrophes nucléaires, et néanmoins anxieux. Eh bien, sans vouloir déflorer le sujet... Bah, autant que vous lisiez ce qui suit...

Dans mon test de Fallout 1, j'avais parié que la suite, qui avait déjà été annoncée, aurait probablement autant de retard que la première version (deux ans). C'était sans compter sur la passion des développeurs et des très nombreux fans, qui, tout au long de ces onze derniers (longs) mois ont été si persévérants. Du coup, je me suis bien gouré et j'en suis plutôt content. En fait, je m'en fous d'être un con, Fallout 2 est là.

Back to Mururoa

Pour mémoire, rappelons quelques faits concernant Fallout : en premier lieu, c'est un jeu de rôle et pas n'importe lequel. Attention, ne confondez pas jeu de rôle avec Final Fantasy 7, comme les créateurs de Squaresoft ou le marketing d'Eidos. Ici, point de linéarité : des quêtes, des aventures et encore des aventures à perte de vue. Mais opérons donc un bref flash-back sur ce jeu : dans le premier chapitre, vous incarniez un habitant du " Vault 13 ", une cité-abri antiatomique coupée de l'extérieure depuis la fin de la guerre. Aucun de vos voisins ou amis n'avait jamais mis un pied dehors, la politique locale prônant l'autarcie. Seulement un jour, le purificateur d'eau tomba en panne et le grand-chef vous somma de sortir dans les terres brûlées pour tenter de retrouver une pièce électronique destinée à le réparer. Une fois sorti, et à votre grande surprise, vous découvrîtes que les quelques milliers de Terriens qui avaient survécu aux retombées, avaient réussi à fonder, çà et là, villes, fermes et villages formant un semblant de civilisation. Tout aurait été charmant dans le meilleur des mondes radioactifs, si un mystérieux " Master ", chef d'une armée de mutants et leader d'une religion post-apocalyptique, n'avait tenté de dominer le monde grâce à ses petits poings rageurs. Suite à une course effrénée contre la montre, vous réussîtes à rapporter le purificateur et à terrasser le malfaisant, mettant ainsi en déroute sa horde de trois mutants. En rentrant glorieux au Vault, vous fûtes contraint de vous exiler à l'extérieur, pour ne pas entraver le cours normal de l'évolution de votre peuple avec toutes les connaissances que vous aviez accumulées dans le monde du dehors. C'est ici que Fallout 1 prend fin.



▲ *Un hôpital. " Médecine indolore " proclame la pancarte. Mon cul !*

Le nouveau chapitre démarre un peu de la même manière, à la différence près que l'intrigue commence quelque 80 années après tous ces événements. Vous êtes un sauvage. Ouaip rien que ça, un de ceux que les citadins appellent un " abruti de natif ". Pourtant, votre petit village de chasseurs se distingue des autres parce qu'il a la particularité d'avoir été fondé par le héros incarné dans Fallout I : pas d'erreur, son précieux pyjama bleu et jaune, marqué du logo du Vault 13, est conservé comme relique et preuve de votre divine ascendance. Après une épreuve initiatique, on vous permet enfin de revêtir la précieuse tunique. Le piège, c'est qu'à l'instar de votre ancêtre, la sorcière du village va vous envoyer traîner vos guêtres dans le monde extérieur, à la recherche d'un précieux artefact : le G.E.C.K, acronyme de Garden of Eden Création Kit (une petite mallette



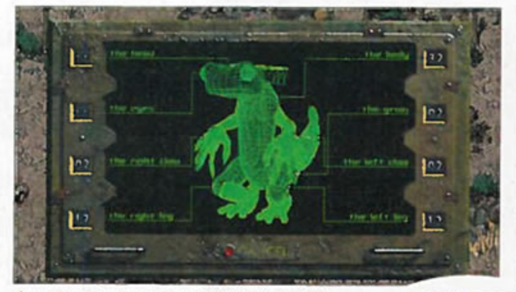


2

- PC CD-Rom

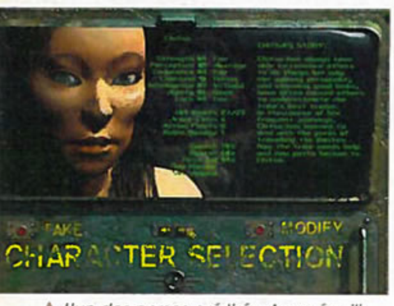
Bugs

Pendant le test sur la bêta-version, Fallout 2 a fait planter la bécane à de nombreuses reprises, lors de conversations avec les personnages ou encore en actionnant une certaine commande dans le panneau des ordres des N.P.C. ("choose best armor"). Mais le pire des défauts techniques de ce jeu est sans doute son incroyable lenteur à charger des écrans, lenteur qu'on peut estimer entre 10 et 40 secondes (ce qui gâche beaucoup le plaisir tout en accroissant par ailleurs la durée de vie). Fort heureusement, voilà la bonne nouvelle : ce bug, qui existe sur la version américaine commercialisée la semaine dernière, est connu par les équipes de développement et il est à parier (le contraire serait bien regrettable) que la version française inclura le patch qui ne va pas manquer de raccourcir les vacances des développeurs de Black Isle. La version incriminée est nomenclature 1.0 ; donc, du coup, attention au moment de l'achat. On essayera de vous tenir au courant, et si vous n'avez aucune nouvelle, c'est qu'on aura été irradié par le distributeur.



▲ Un Gecko, votre nouvel ami. Au fur et à mesure que le jeu avance, vous pouvez lui apprendre des tours comme s'enfoncer un couteau dans la gorge...

susceptible de créer mille merveilles, notamment en transformant des terres arides en oasis verdâtres). Pour ce faire, un seul moyen imaginable : retrouver l'antique Vault 13. Acceptant bon gré, mal gré ce voyage parmi les civilisés, vous commencez votre enquête par une gourde estampillée du fameux chiffre 13, qu'un vendeur itinérant a vendue à prix d'or, quelque temps auparavant, à votre tante.

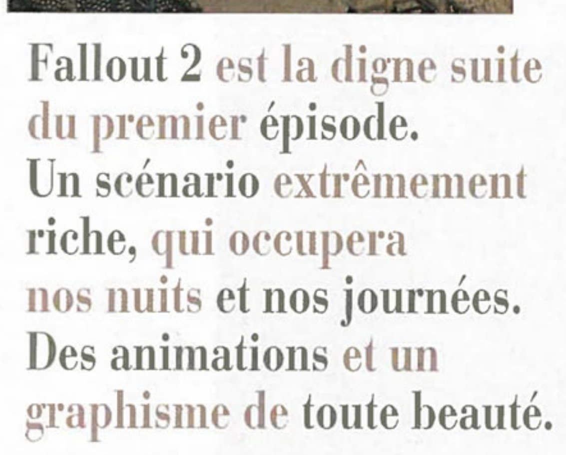


▲ L'un des persos pré-tirés. Assez équilibré. Son seul problème : sa tronche.



Scénario et intrigue

Comme me le faisait justement remarquer Moulinex, en jouant à Fallout 2, on peut ne pas trop savoir par où commencer. Fallout 2 pèche par sa trop grande richesse scénaristique, sa taille énorme ainsi que par sa non-linéarité dans laquelle on peut se laisser très facilement happer. Je m'explique : Fallout 2, comme le premier du nom, est rempli de petites quêtes, ainsi que de missions majeures (retrouver le Vault 13, le G.E.C.K., etc.) ; et bien souvent, en foutant les pieds dans une nouvelle bourgade, on se retrouve pris par les potins et les intrigues paysannes du coin. Par exemple, dans l'une des premières villes traversées, on pourra aider une bonne femme à retrouver un ami égaré, résoudre l'énigme des vaches qui disparaissent ou suivre la trace de la sainte gourde en explorant un commerce abandonné. Dans le même genre, on pourra aussi choisir d'apporter les repas à un garagiste indigent pour un restaurant local, comme ça, soit juste pour faire plaisir (notre bonté nous perdra tous), soit pour l'argent, soit parce que nous pensons que tout ceci nous aidera à accomplir notre mission. Bien sûr, tout ceci est loin d'être néfaste, et on serait plutôt gonflé de reprocher à Fallout 2 le fait qu'il soit très étoffé scénaristiquement parlant ; mais le nouveau venu risque de se faire un peu déborder par la trame du récit. À ce propos, à l'instar du premier, les développeurs ont fait appel à

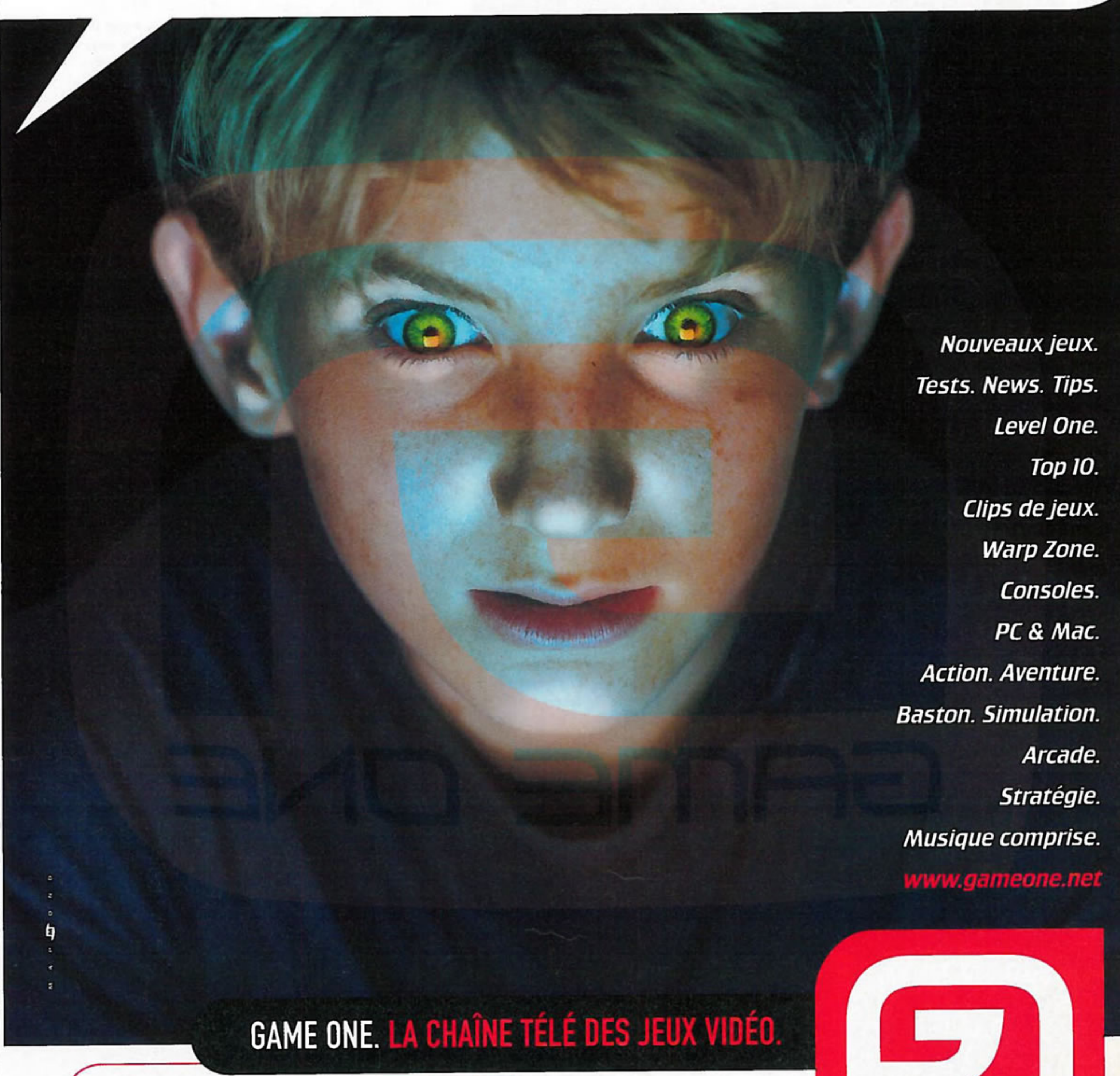


Fallout 2 est la digne suite du premier épisode. Un scénario extrêmement riche, qui occupera nos nuits et nos journées. Des animations et un graphisme de toute beauté.

des auteurs de vrais JdR (notamment de scénarios pour AD&D) : cela se voit et se sent dans tous les recoins du monde. Après une trentaine d'heures de jeu, quelques qualificatifs viennent immédiatement à l'esprit : remarquablement bien ficelé, très prenant, et dans son ensemble au moins aussi passionnant que Fallout. Pas d'erreur là-dessus, on s'immerge avec autant de bonheur dans Fallout 2 que dans le premier, même si l'effet de surprise est passé. C'est à la fois l'une des plus grandes qualités et l'un des plus grands défaut de ce jeu : d'un côté on retrouve des marques parfois connues, et l'effet de surprise en est amoindri ; d'autre part, on plonge à nouveau dans ce qui est certainement l'un des meilleurs univers créés pour un jeu de rôle, micro et plateau confondus, et ce pour de nombreuses heures. Une fois de plus, en comparant plusieurs parties, on s'aperçoit que de nombreux chemins mènent à Rome ou au bout d'une quête. On peut tout faire et dans le désordre, et selon les développeurs, certaines de ces quêtes sont réservées à des personnages possédant un certain talent, un certain sexe ou encore certains objets. Dans le même esprit, il est possible de résoudre ces dernières d'au moins deux façons. Par exemple, à un moment donné du jeu on m'a donné une cartouche amovible servant à rentrer un programme dans un ordinateur. Arrivé à l'endroit, ayant bêtement paumé l'objet en question, j'ai eu la possibilité de pouvoir programmer à la main (un script, ligne par ligne, avec des instructions simples) le calculateur d'un réacteur



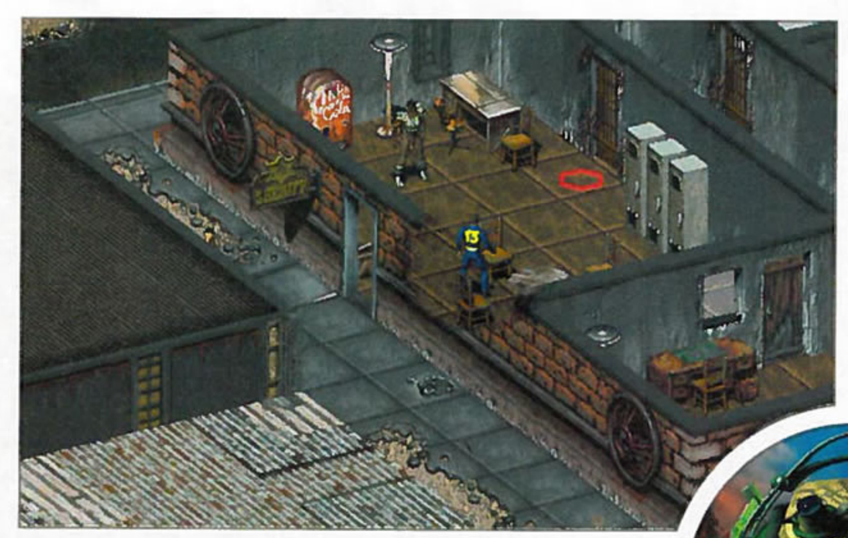
À table !



EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

La première. À tous les niveaux.





▲ Votre village natal : désertique, c'est-à-dire chaud et sec.



Faut-il posséder Fallout 1 ?

Je ne sais pas pourquoi, mais au cinéma je vais toujours voir les " 2 " en premier : Highlander 2, Universal Soldier 2, Home Alone 2. Bon, c'est peut-être du vice, mais ça permet de stimuler l'imagination. Tiens, du coup je viens de m'apercevoir que je me suis trahi et que tout le monde sait maintenant que j'ai des références culturelles de chiottes.
Après quelques dizaines d'heures de jeu sur Fallout 2, on se prend à penser aux pauvres hères qui n'ont pas connu le premier volet de la saga. Non pas qu'il soit nécessaire de le posséder pour prendre du plaisir avec F2, mais bon on voit tant de personnages et d'énigmes qui y font référence, qu'il serait bien dommage de s'en priver. Alors comme le moteur n'a pas changé du tout, que le graphisme est aussi somptueux dans l'un que dans l'autre, on ne peut que conseiller l'achat des deux jeux au joueur nanti d'une fortune personnelle conséquente, ou assez chanceux pour le trouver à un vil prix.

nucléaire. Autant vous dire que lorsque cela a marché, j'en étais pas peu fier, eh oui je me satisfais de bien peu.

La vraie vie : drogue, putes, voitures, mutants, esclavage

Depuis 80 ans, le Wasteland a quelque peu changé. Un coup d'œil sur la carte externe nous le prouve : non seulement cette dernière a quintuplé au niveau de sa taille, mais on distingue de nombreux emplacements de villes et de villages. Dans ces derniers, on s'aperçoit aussi du changement radical de taille : aucun d'eux n'est composé de moins de 3 zones (dans Fallout 1, les villes sont divisées en plusieurs zones de quelques écrans en hauteur et largeur) et on retrouve en sus des niveaux supérieurs et/ou inférieurs. Il fallait au moins cela pour abriter tous les personnages hauts en couleurs que nous serons amenés à rencontrer.

L'univers de Fallout 2 est encore plus sombre que le premier : les humains ont recréé des cités à l'image de celles du XX[e] siècle, en beaucoup moins fliquées toutefois. L'absence de manichéisme et de bigoterie de ce jeu fait plaisir à voir, et on pourra indifféremment jouer au salaud tout autant qu'au héros de pulp suivant l'humeur de la journée. C'est ainsi qu'au gré de mes pérégrinations, j'ai pu devenir esclavagiste (un comble, au vu de mes origines non bourgeoises), j'ai été obligé de m'adonner à des pratiques buccogénitales sur un autre homme que moi lors d'un casting de film X (pour 5 dollars la turlutte, qu'est-ce qu'on ne ferait pas !) ou je me suis improvisé grand pourvoyeur de Jet (une drogue très addictive et très en vogue) du médecin chef de Vault City. On le devine, Fallout ne fait aucune concession. Il est même possible de se marier pour ensuite prostituer sa femme afin qu'elle contribue au financement de l'aventure (tips : dans la vraie vie, il n'est pas obligatoire de se marier dans le but de prostituer sa femme : on peut aussi le faire pour profiter des abattements fiscaux). Le scénario est aussi parsemé de références aux Monty Python ou à South Park (" Oh my god, they killed Kenny !!! "), mais flirte aussi avec l'humour autoréférenciel, puisque de nombreuses allusions seront faites, au cours de votre quête, aux agissements de votre ancêtre. Dans Fallout 2, il est aussi possible de s'adjoindre quelques compagnons de route, du chien au mutant en passant par le gros vendeur ou encore la goule. À ce titre, non seulement l'intelligence artificielle des ennemis et amis a été diablement améliorée, mais désormais on peut aussi paramétrer très précisément le comportement de ces derniers en jouant sur des facteurs comme l'agressivité, l'armement et l'équipement. Ainsi, plus question qu'un gros balèze se mette à fuir devant une poignée de rats, ou qu'un abruti se mette à tirer à la gattling, à travers vous, pour atteindre un ennemi hors de sa vue. On respire enfin lorsqu'on confie une arme puissante à un compagnon de voyage, même si cela comporte quand même des risques en cas de tirs foireux. Pour nous faciliter aussi le travail et éviter des situations ridicules où un de nos copains nous coupe l'accès vers l'extérieur, on peut aussi demander à ces derniers de se pousser de notre chemin. Bon plan, on peut aussi paramétrer chez eux l'utilisation des substances illicites. C'est le pied : toute la puissance apportée par la chimie sans encourir de risque, puisque c'est votre compagnon de route qui deviendra totalement accro ! Au bout d'une quarantaine d'heures, j'ai eu la possibilité de me faire accompagner par cinq personnages (le maximum, une faculté spéciale permet d'en commander plus) ; aussi est-il aisé de supposer que le choix est vaste côté coreligionnaires. Chacun de ces derniers pourra vous faire profiter de ses caractéristiques suivant les cas : par exemple, mon copain le sauvage (en tout cas plus sauvage que moi, car il a un piercing nasal en os) pourra faire appel aux esprits pour que ceux-ci émettent des perles de philosophie sur le lieu visité, ce qui est à la fois flippant et énervant.

Création du perso

Côté création du personnage, rien de bien nouveau : on ne change pas un principe aussi bon. On retrouvera donc nos habituelles caractéristiques primaires et secondaires, agrémentées de quelques handicaps. Pendant l'aventure, on acquièrera des points d'expérience en combattant, mais aussi en résolvant des



▲ La construction du personnage est identique au premier Fallout, avec toutefois beaucoup plus de talents différents.



FORMULA FORCE GT



DIGITAL/ USB

1499F

FORMULA SPRINT



599F

FRAG MASTER



DIGITAL/ USB

499F

UNE GAMME CONÇUE

TOP GUN



EXISTE EN VERSION USB

299F

TOP GUN PLATINUM



349F

COMBAT GEAR



799F

POUR LES ACCROS DE JEU

SHOCKHAMMER



COMPATIBLE PLAYSTATION™

259F

STINGRAY 64



259F

FORMULA RACEPRO



COMPATIBLE PLAYSTATION™/ NINTENDO® 64

699F

FUSION



DIGITAL/ USB

229F

La gamme d' accessoires Thrustmaster, pour PC et consoles, est conçue pour vous offrir des sensations toujours plus fortes : volants, manettes, joysticks... Thrustmaster a même créé pour vous le FRAG MASTER, toute nouvelle manette, particulièrement adaptée aux «Quake™-like».

Découvrez vite la gamme Thrustmaster sur le site Guillemot : www.guillemot.com

Guillemot



THRUSTMASTER®

http://www.thrustmaster.com

Lexique

Voici, pour ceux qui n'ont pas eu la chance de jouer à Fallout 1, un petit lexique de mots fréquemment utilisés lors de conversations et aussi parce que de nombreuses références parsèment le présent jeu.

VAULT
Abri antiatomique de la taille d'une cité, bâti à flanc de montagne et susceptible d'abriter des familles de militaires (les seules méritant de survivre) lors d'un conflit nucléaire. Ces centres autorégulés sont susceptibles de donner asile à des milliers de personnes, pendant le temps nécessaire pour que le monde extérieur redevienne habitable. Les Vault sont désignés par des numéros, celui du héros de Fallout 1 : le Vault 13 a été le dernier à s'ouvrir au monde et est devenu un objet de culte pour certaines tribus, du fait de son emplacement légendaire et parce qu'il a abrité le plus grand héros de la côte Ouest, quelque 80 ans auparavant.

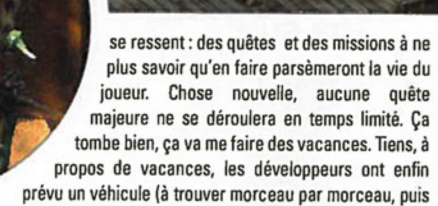
MASTER
Ancien chef des mutants, complotant sans cesse pour agrandir son cercle d'admirateurs, quitte à transformer quelques humains bien portants en charognes dégoulinantes de liquides verdâtres. A été tué par l'élu, il y a bien longtemps.

GOULES
Etres à moitié morts et à moitié irradiés, les goules ont toujours été pourchassées par les humains à cause de leur puanteur, de leur lenteur de réaction mais aussi parce qu'elles avaient réussi a créer un semblant de civilisation dans l'ancienne ville de Necropolis.

MUTANTS
Etres humains dégénérés de trois mètres de haut, vivant sous l'égide du " master ". Une fois ce dernier disparu, les quelques survivants ont connu des destins différents : les uns sont allés s'installer en Californie (à cause de la bouffe locale), les autres continuent de vivre leur vie de cons dans le désert.

BROTHERHOOD OF STEEL
Sorte d'ordre templier très fermé, ayant survécu à la guerre hors des Vaults et qui s'est consacré principalement à l'art militaire et à la technologie guerrière. Ils ont mis au point les armes les plus destructrices du monde de Fallout.





énigmes ou en réussissant des missions. Au cours du jeu, j'en ai même gagné en jouant aux échecs avec un scorpion d'une étonnante intelligence. Rigolez pas, ça m'est vraiment arrivé. Côté avantages, tous les quatre niveaux on pourra augmenter les possibilités du héros comme dans Fallout 1. On trouvera de nouvelles compétences, et certaines d'entre elles pourront être enseignées par un NPC (par exemple, apprendre à tanner les peaux de Geko - des lézards à la con - et les revendre une fortune). Le grand avantage de Fallout 2, par rapport au premier : en l'absence de limites de temps, il sera possible de roder et de fignoler son personnage comme bon nous semble. Ainsi, on pourra trouver des petits boulots çà et là qui, même s'il rapportent l'équivalent du SMIG local, permettront de demeurer honnête pour ceux d'entre vous qui tripent sur des concepts oubliés tels que la rigueur, la famille, etc.

Un moteur inchangé

On trouve assez peu de nouveautés du côté du moteur. L'interface n'a pas été vraiment améliorée, mais reste néanmoins bien foutue. Les développeurs se sont surtout concentrés sur le graphisme et le gameplay. Et 11 mois passés sur un game design, cela se ressent : des quêtes et des missions à ne plus savoir qu'en faire parsèmeront la vie du joueur. Chose nouvelle, aucune quête majeure ne se déroulera en temps limité. Ça tombe bien, ça va me faire des vacances. Tiens, à propos de vacances, les développeurs ont enfin prévu un véhicule (à trouver morceau par morceau, puis à monter soi-même), qui facilitera les déplacements lors des grands rushs d'août sur la carte externe. Il permettra d'aller bien plus vite et d'éviter la plupart des rencontres malheureuses que l'on pourrait faire sur celle-ci. Dans le domaine de l'équipement, on voit plein de trucs nouveaux faire leur apparition, dont la possibilité d'upgrader et de faire personnaliser des armes (ajouter une visée laser, augmenter sa capacité, etc.). Chouette, que je me dis !



Graphisme et technique encore en 640*480

Du côté du graphisme, quasiment rien de nouveau : les décors animations et sprites des personnages sont semblables, peut-être un peu meilleurs. Mais vu le niveau du premier épisode, il ne fallait pas attendre grand-chose de plus. Ah tiens, si : on est encore dans une résolution 640*480 et on aurait pu espérer voir quelque options supplémentaires, ou tout au moins du 800*600. Mais Interplay n'a pas voulu se "couper" des possesseurs de petites machines (Fallout 2 devrait très bien tourner sur P120). Et attention, même dans ce mode-là, l'esthétique du jeu est exemplaire tant le travail des graphistes est minutieux ! Mais on se sent un peu lésé quand même... Mauvaise nouvelle pour le Mac, les développeurs ont dû renoncer à produire Fallout 2 sur cette machine pour des raisons de rentabilité.

Bob Arctor



▲ *New Reno, alter ego post-apocalyptique de Las Vegas. Putes, bars, videurs... rien ne manque.*

+ L'un des meilleurs jeux de rôle micro.
+ Scénario très bien ficelé et long.
+ L'ambiance Fallout, unique en son genre.
- Le moteur de jeu, inchangé.
- Le manque d'améliorations techniques.

EN DEUX MOTS

Fallout 2 est plus grand, Fallout 2 a une durée de vie multipliée par quatre. Même si l'effet de surprise du premier volet est passée, et malgré une certaine carence au niveau technique, ce jeu est probablement l'une des grandes réussites de l'année, au niveau des jeux de rôles micro. On retrouve l'ambiance du premier épisode, avec un scénario encore meilleur et bien plus fouillé. Que demander de plus ?



LARA
SOUS TOUTES LES ©OUTURES!

GAMME LARA©



MONTRE LARA©
Femme : L23
Homme : L24
649 F



SWEAT POLAIRE
Large : L08
Médium : L07
399 F



BONNET SNOW
Taille unique : L13
149 F



T-SHIRT HOMME
Extra large : L00
Large : L01
179 F



T-SHIRT MOULANT FEMME
L02
149 F



SAC DJ
L18
289 F



PORTEFEUILLE
L20
139 F

GAMME COLLECTOR



T-SHIRT
"EXPRESSIONS"
T00
129 F



MONTRE
ANALOGIQUE
T26
249 F



POSTER
"EXPRESSIONS"
TL29
49 F



POSTER
CALENDRIER
TL28
49 F



STATUETTE
LARA
T36
369 F

Pour commander : par minitel 24h/24h en composant le 3615 TombRaider*
par téléphone en appelant le 08 36 68 19 22*
par téléphone en appelant le 01 41 06 06 50 de 9h30 à 13 h
Catalogue Lara © sur demande.



Votre garantie : 8 jours pour changer d'avis. Vous disposez de 8 jours pour demander l'échange ou l'annulation de votre achat après réception. Il vous suffit de nous retourner le produit non ouvert et dans son emballage d'origine. Livraison sous 8 jours en recommandé dans la limite des stocks disponibles.
Conditions : Photos et descriptions non contractuelles. les prix et les désignation des produits sont valables à la date d'impression du catalogue (oct. 98) et peuvent être sujets à modifications. Les prix sont TTC. Eidos Interactive se réserve le droit de modifier ou de supprimer certains articles sans avertissement préalable. Eidos Interactive ne pourra pas être tenu responsable en cas de détérioration des articles pendant le transport ou disparition des articles qui lui seraient renvoyés.







Blade. C'est votre petit nom. Un gars plutôt rugueux de la police spéciale. Une banque est attaquée, vous voici en hélico sur le point d'être débarqué. Mais dans les airs, ça cartonne déjà. Vous passez aux commandes de la mitrailleuse... Les premiers bandits sont fauchés dans un geyser sanglant.

Sin





Doom-like pour tout public - PC CD-Rom



F6, et une vue externe est proposée. Très pratique pour certains passages plate-forme.

Il y a trois mois, j'aurais mordu un chien pour avoir le privilège de tester ce jeu. Le Doom-like d'Activision, c'est forcément historique. Et puis Half Life est tombé, remettant simultanément à l'heure tous les coucous du monde, de la Suisse à Taïwan. Voici soudain la barre posée très haut, et je ne laisserai pas planer un suspense qui n'a pas lieu d'être : Sin lui est très inférieur, technologiquement comme ludiquement. Reste que Sin est un très bon jeu. Le contrat que je vous propose est donc le suivant : pour tester Sin en toute sérénité, oublions temporairement Half Life, ça m'évitera de répéter toutes les trois lignes qu'Half Life est meilleur, en tous points, exception faite du gameplay en réseau, non encore implémenté dans la version de test d'Half Life. Mais la comparaison de ces deux jeux - très proches et qui sortent dans la même période - ne pouvant être éludée par une galipette, nous leur consacrerons un encart cruellement intitulé « Déjà vieux » ainsi que, bien entendu, la conclusion de ce test.

Half Life ? Connais pas !

Fusillade à l'arme de guerre en plein ciel, juste au-dessus du centre ville. Pour donner bonne mesure, les voleurs répliquent au lance-roquettes. Dix mètres plus bas, gros crash de bagnoles. Notre hélico est touché. Des passants se mangent mes balles perdues. Flics et voleurs, tout le monde est dégoûté. Leur tentative de casse de banque est un bide et les civils trinquent.

Bon, halte au gag, je frappe la touche Escape et entre ainsi dans les menus du jeu. Je bidouille d'urgence les touches, dont la configuration par défaut est aberrante. Très bonne surprise, le programme prend en compte la molette de la souris. Je fous la souris en « free look » (dans Game Options). C'est reparti. L'épisode en hélico est vite expédié, c'est une sorte de mise en jambe. J'entre dans la banque, et le véritable jeu commence. Pas de doute là-dessus, nous sommes en face d'un Quake-like de dernière génération. Les ennemis font preuve d'initiative : ils se déplacent quand ils commencent à encaisser des dégâts, zigzaguent, se replient. Par contre, leurs réactions sont un peu aléatoires et ils ne font pas preuve d'intelligence de groupe. Les dommages sont localisés : rien de plus rentable qu'une bonne vieille balle dans la tête. La touche F6 donne une vue extérieure, façon Tomb Raider. Pour certains passages un peu délicats, ça permet de se déplacer avec beaucoup de précision et d'avoir une vue générale de l'environnement.



Des cartes bien dessinées et bien pensées, qui nous changent des monotones couloirs de Quake II.

Plaisir de tuer des amis, comme des inconnus

Le mode réseau de Sin est une excellente surprise : les cartes sont bien fichues, meilleures à mon goût que celles de Quake II. Le gameplay assure, il est vraiment jouable par modem, contrairement à Unreal, bien trop gourmand en bande passante. Les armes ne sont pas originales, et il est regrettable que le fusil de snipper ne zoome pas. Mais elles sont efficaces. Par contre, Sin ne fait pas le poids face à Quake II depuis que les fantastiques extensions Chaos et Weapon Factory sont sorties (gratuitement car codées par des amateurs). D'ici le mois prochain, nous aurons une version plus stable, qui nous permettra de vous en dire un peu plus... Rendez-vous est donc pris dans la rubrique Réseau du prochain numéro.







J'avance dans la banque, on me tire dessus, j'me planque, d'autres zigs rappliquent, je me sauve à la recherche de trousses de soins. Ils me poursuivent, me tirent dans le dos, se mettent à couvert dès que je riposte... Argh !!! Plus que dix points de vie... Des enfoirés de ninjas tombent du ciel, mais la cavalerie arrive à mon secours : des collègues flics passent à l'assaut... et sonnent aussitôt le repli. En une poignée de secondes, je suis seul, face à une foule de malades encagoulés qui me canardent. Partout, des cadavres de flics. Une dernière balle m'est fatale. Je me flatte d'avoir sauvegardé au bon moment. Réflexe de Pavlov.



▲ *Visite obligatoire depuis Duke : les gogues. Je donnerai trois balayettes d'or aux chiottes de Sin, qui disposent même d'une douche en état de marche.*

Je t'attends... je t'attends... je t'attends...

Hallucinant. Une minute trente chrono de chargement à chaque mort ! À croire qu'à l'intérieur de mon disque dur, des petits lutins tricotent en direct les textures. Et ça n'est pas une question d'accès CD, puisque j'ai installé les 600 Mo du jeu. En début de partie, le problème n'est pas trop douloureux : l'avancée est plutôt fluide, on meurt rarement. Par contre, ça vire à l'eau de boudin dès le cinquième niveau. Incursion discrète dans le complexe chimique de Sinteck, firme soupçonnée de fabriquer une drogue mutagène, l'U4, source de tous les maux de la Terre. À quatre pattes, je franchis la très classe double-porte vitrée de Sinteck Corp. Salle de réception, la secrétaire me tourne le dos. Je rampe jusqu'à elle et lui brise la nuque sans m'attendrir, histoire qu'elle ne déclenche pas l'alarme. Toujours à quatre pattes, je continue mon exploration, trouve l'ascenseur qui mène à la zone suspecte, mais évidemment il me manque une carte d'accès. J'entends murmurer un laborantin : « Je jurerais avoir vu quelqu'un passer ». Il sort pour vérifier. Pour lui, ce sera une balle dans le buffet. Un autre se précipite vers l'alarme. Des droïdes jaillissent de



JOUABLE SUR P266 ■ EDITEUR ACTIVISION ■ DÉVELOPPEUR ACTIVISION ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO SOUS-TITRÉ ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

Déjà vieux

Elle est rude, la concurrence. Half Life tourne mieux (P166 sans carte 3D). Il est plus complet, proposant une plus grande interaction avec l'environnement (lampe torche, possibilité de pousser, tirer des objets, de dialoguer avec des personnages, de leur donner des ordres). Les armes sont plus intéressantes. L'I.A. est sans commune mesure. Il est plus beau et stratégiquement bien plus intéressant. Reportez-vous au test de Iansolo pour vous en convaincre : Half Life lave plus blanc, même quand on fait un nœud avec le torchon.







nulle part et me règlent mon compte avec un facilité humiliante. Il m'aura fallu une trentaine de tentatives pour piger le parcours à suivre. Faites le calcul : trente parties font quarante-cinq minutes de loading pour cinq minutes de jeu. Probablement ce défaut sera-t-il corrigé dans la version commerciale, mais comment en être certain ? Un indice me redonne espoir : les chargements étaient cinq fois moins longs dans la démo (CD du mois dernier). Autre hic technique : moi qui pensais m'en tirer sans carte 3D avec mon PII 400 flambant neuf... que nenni. Quand les ennemis sont en surnombre, Sin passe en mode Slideshow. Pas de secrets, je passe sur le P233 de Moulinex armé d'une 3Dfx, alors Sin tourne normalement.

▲ Idée marrante : on récupère des batons de cyalumine pour s'éclairer... Marrant, mais tellement moins logique et pratique que la lampe torche d'Half Life. Parce que, dans le noir, flinguer des ninjas à la seule lumière des détonations, ça fatigue les yeux.

Un grand jeu, sorti trois mois trop tard

Une ambiance qui marche. Des missions qui se suivent logiquement et tissent une histoire captivante. Un gameplay très orienté shoot, qui fait parfois ressembler Sin à l'excellent Virtua Cop. Des cartes bien dessinées et bien pensées, qui nous changent des monotones couloirs de Quake II et dans lesquelles les passages secrets ne sont pas (trop) aberrants. Un graphisme toujours plus dépaysant, qui nous fait petit à petit passer du monde réel à un univers fantastique à la H.P. Lovecraft. Sans oublier un mode réseau blindé, très marrant et compatible avec Gamespy. Unique point qui me chagrine : les armes, qui manquent de fantaisie... Tout cela est fort bien, mais halte à l'amnésie : sur tous ces points (excepté le mode réseau dont on ne sait toujours rien), Half Life est le meilleur. À 400 balles le jeu, il n'y a de place que pour le premier.

monsieur pomme de terre

Quand les ennemis sont en surnombre, Sin passe en mode Slideshow. Pas de secrets, il faut une carte 3D.



TIPS TECHNIQUE

Il est bien possible que vous coinciez, voici donc quelques noms de cartes pour passer au début des épisodes 4, 5 et 6. Dans la console, tapez « map », Espace puis le nom du niveau : silo, sewera, airlig, docks1 (6).

Laissez tomber le mode software, beaucoup trop lent, même en basse résolution.

Il y a quelques véhicules, mais leur maniabilité est maladroite et leur usage toujours limité : casser un mur, rouler sur les ennemis. ▶

+ Un chouette scénario, une ambiance qui marche, des carte bien conçues.
+ Excellent mode réseau.
- Les temps de chargement trop longs (sous réserve que ce soit corrigé).
- Léger manque d'originalité des armes.

EN DEUX MOTS

Un grand Quake-like de seconde génération. Une campagne passionnante, des niveaux bien fichus et un moteur puissant, à condition de disposer d'une carte accélératrice 3D. Si seulement Sin était sorti trois mois auparavant... mais ça n'est pas le cas. Quake II est meilleur en réseau (grâce aux extensions Chaos et Weapon Factory), Half Life meilleur en solo. Et dans les jeux vidéo, il n'y a pas de médaille de bronze.



Test



Parmi les nombreux **simulateurs de vol** de la Seconde Guerre Mondiale attendus, European Air War est l'un des premiers à monter au filet avec Combat Flight Simulator.

European Air War

Simulation de vol pour tout public - PC CD-Rom



Les avions anglais au grand complet.

1942 : The Pacific Air War, sorti en 1994, avait sans doute été l'une des meilleures simulations de Microprose, et du même coup l'une des plus récentes. On attendait au tournant cet éditeur, qui nous a époustouflés il y a bien longtemps par des titres tels que F-117A Stealth fighter. 1942 introduisait le concept du cockpit virtuel et possédait un gameplay passionnant en incluant un système de carrières qui, depuis, a été copié par beaucoup d'autres développeurs. 1942 permettait aussi de prendre place dans les autres postes des chasseurs bombardiers, ainsi que d'autres petites prouesses techniques pour l'époque. Selon Microprose, European Air War est le successeur en ligne directe de 1942. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que nous allons tester la bête.

En Route

Arrivé dans l'interface principale, on est déjà dans l'ambiance : une musique ronflante, qui deviendra très bourrante (mais je ne le découvrirai que par la suite), égaye une interface pas vraiment originale ni même très belle. Du côté des paramètres de contrôle, la surprise est tout aussi désagréable : le simple fait de changer une touche pour la réassigner semble être une opération hasardeuse et plutôt brouillonne.





Le hangar du P-38 J. C'est ici que l'on prépare un vol.

L'une des choses les plus agréables, dans le moteur graphique d'European Air War, est certainement sa cohérence graphique. Habituellement, on a droit à un paysage très réaliste avec un avion digne d'un cartoon (Red Baron II) ou autres invraisemblances, mais ici règne la plus grande harmonie entre les pixels : les avions, bâtiments, terrains, couleurs et cockpit se mêlent tous ensemble sur l'image avec bonheur. Le terrain en lui-même est par contre assez pauvre : les élévations sont peu nombreuses, malgré le fait que les textures soient assez bien travaillées. Les bâtiments ont été jetés au sol au petit bonheur d'un cadastre virtuel, et le fait d'être en Direct3D n'arrange pas grand-chose à l'affaire : arrivé à quelques mètres du sol, on est souvent surpris par une armée de pixels voulant sans doute représenter soit un lichen de 50 km², soit un échiquier marron et vert.

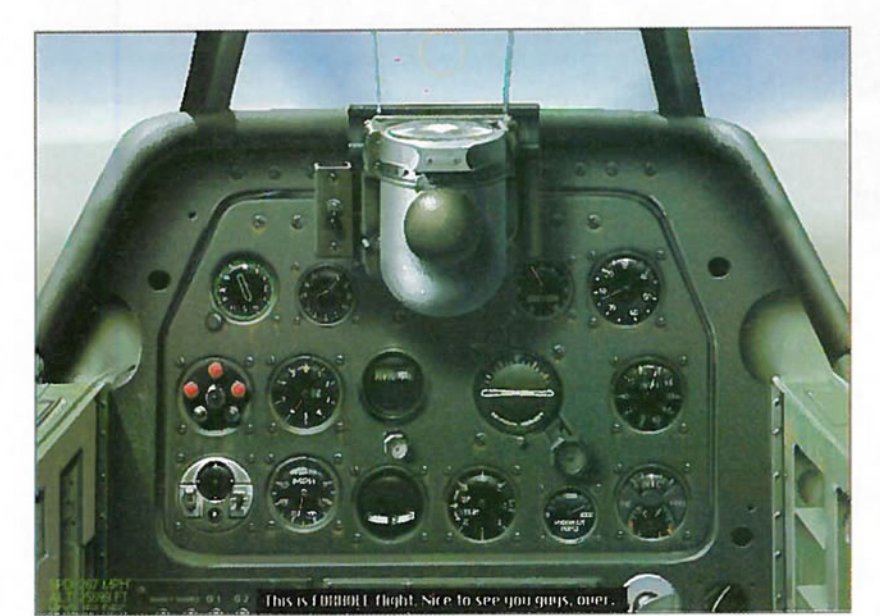
Allons donc faire un tour dans les options pour voir ce que Microprose a appris en cinq ans : Direct3d, Glide, et argh ! une unique résolution de jeu. On survolera donc des paysages plutôt mornes (mais il est vrai que la campagne européenne est très chiante) pendant des heures, ce qui n'arrange rien. Bon tant pis, on fera avec !

Les explosions et autres effets sont corrects, sans plus, et on aurait souhaité voir plus d'efforts réalisés dans ce sens. La vue externe de l'avion est calquée sur celle de F-15, et on bougera autour de ce dernier à l'aide de la souris. Tiens, encore une mauvaise surprise : les gouvernes des avions sont immobiles, ce qui n'aurait pourtant pas trop surchargé la bécane.




- JOUABLE SUR **P200 64 MO DE RAM**
- DÉVELOPPEUR **MICROPROSE USA**
- EDITEUR **MICROPROSE**
- TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2
IP DIRECT	6



▲ Les cockpits, de bonne facture. Ici, le cockpit fixe.

European Air War propose le plus grand choix d'engins du marché.

Touches de vues lourdingues

La plus mauvaise surprise de tout le jeu concerne l'ensemble des vues : ces dernières, assignées au panneau de contrôle, sont soit inutiles (vues multidirectionnelles déjà attribuées sur le pavé numérique), soit peu pratiques comme la vue extérieure placée sur la touche F9 ou encore le cockpit virtuel sur F8. En gros, on dirait que le programmeur chargé de la répartition du clavier (rigolez pas, ce poste doit exister vraiment) a saupoudré ce dernier de n'importe quoi et a réparti les diverses commandes, à l'aide d'un Boggle.

Suivant une tradition séculaire dont l'origine floue a été perdue au fil des millénaires, on trouve deux sortes de cockpits : un fixe et un virtuel. Ce dernier est assez correct, et on ignore toujours pourquoi les Microprosemen ont tenu à inclure un panel fixe puisque les instruments sont pour leur grande majorité fonctionnels sur la vue padlock. Dans ce mode, d'ailleurs, on est parfois surpris par les quelques libertés que peut prendre la caméra lorsqu'elle poursuit un avion ennemi.

Le cockpit virtuel reprend l'une des excellentes idées de Jane's F-15, à savoir pouvoir bouger la tête avec la souris. Même si la chose est un peu fastidieuse en plein combat et oblige à inverser le joystick et la souris, ce mode de visée fonctionne très bien et est remarquablement fluide. En fait, on s'en servira surtout pour localiser nos alliés et nos ailiers et éviter de leur rentrer dedans à la sortie d'un looping.


▲ Après le Mip-Mapping, l'effet « lichen ».



Vingt avions

Reprenant le système de 1942, EAW propose une campagne d'inspiration dynamique, où l'on devra mener une carrière à travers trois âges principaux de la guerre aérienne. Suivant la nationalité ou encore le niveau atteint, on se verra assigner des tâches de plus en plus dangereuses. Les missions générées sont, quant à elles, un petit morceau de bravoure : jamais un jeu n'a su les détailler aussi bien, et bon nombre de paramètres pourront être ajoutés dans la marmite à créer les vols. Le seul regret, dans tout ceci, est que l'on ne trouve pas de missions d'entraînement, qui auraient pu être fort utiles avec certains types d'appareils.
European Air War prend son véritable intérêt dans le fait qu'il propose l'un des plus vastes choix d'avions pilotables du marché. Tous les appareils qui ont vraiment compté dans la guerre s'y trouvent et, attention, ils sont déclinés en plusieurs versions. C'est ainsi que, du côté américain, nous pourrons trouver des zincs aussi fabuleux que le Lockheed P-38 Lightning, le North American P-51 Mustang, et le Republic P-47 Thunderbolt. La Royal Air Force nous autorisera à prendre les commandes de Hawker Hurricane, Supermarine Spitfire, Hawker Typhoonn ou Hawker Tempest ; et la Luftwaffe nous confiera des Messerschmitt Bf.109, Messerschmitt Bf.110, Focke-Wulf Fw.190 et autres Messerschmitt Me.262 Schwalbe. Avec un tel choix et un bon rendu de leurs caractéristiques, European Air War devient plus qu'intéressant pour un passionné de l'époque.

On trouve aussi d'autres appareils non pilotables allant du B-17 à la fusée V-1, tout en sachant qu'on sera susceptible de trouver un grand nombre d'avions (plus de 200), car les missions ou les campagnes d'EAW génèrent, à l'instar de Red baron II, une bulle de réalité de quelques kilomètres autour de l'appareil où elles recréent des vols ennemis et alliés.

Réalisme

Les modèles de vol, sans toutefois friser la folie, sont dans leur ensemble corrects. Au niveau du réalisme, EAW simule plutôt bien les effets de torque, la résistance structurelle ainsi que les décrochages et vrilles. Les armes semblent pourtant avoir une portée un peu faiblarde.

L'atmosphère sonore règne en maîtresse pendant le jeu : les 12 voix qu'utilise European Air War donnent une profondeur assez plaisante à l'ensemble du produit. Les bruits des moteurs et des mitrailleuses semblent conformes, et même si on entend un peu trop fort les moulins des ennemis situés à moyenne distance, on prend un réel plaisir à mettre un bon volume de basses sur nos enceintes. Le son est aussi géré en 3D : on entend clairement tous les bruits externes, et leur source est facilement localisable dans l'espace, ce qui est une très bonne chose. Lorsqu'on se place en mode de cockpit virtuel, l'effet est encore plus prononcé.

Bob Arctor



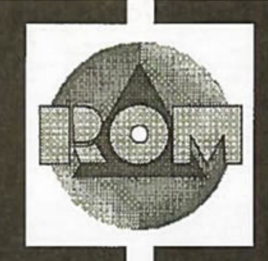
- \+ Les missions, bien différentes les unes des autres.
- \+ Le nombre impressionnant d'avions à piloter.
- \+ Les vidéos.
- \- La musique, bien pitoyable.
- \- Des pilotes en deux dimensions.
- \- L'interface.
- \- Les graphismes, assez pauvres.

EN DEUX MOTS

European Air War est une petite déception : on était en droit d'attendre beaucoup plus de Microprose. En effet, EAW pèche un peu par des graphismes vieillots, même si son gameplay est correct, et que le grand nombre d'avions dans lesquels on peut sauter en font un soft à posséder sans aucune honte.



DELTAROM PARIS
81, Rue d'Amsterdam
75008 PARIS
Tél : 01.45.26.17.17
Fax : 01.45.26.63.21



DELTAROM RUEIL
65, Ave Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01.47.08.08.30
Fax : 01.47.08.45.46



DELTA FORCE

- Carte Mère ASUSTEK P2 B - 440 BX
- 3 Isa / 4 Pci / 1 Agp / Ctrl. Udma
- Boitier Moyenne Tour ATX
- **INTEL PENTIUM II 400 Mhz**
- **128 Mo de SDRAM à 100 Mhz**
- **Disque Dur 10,4 Go Ultra DMA**
- **DIAMOND VIPER 550 AGP 16 Mo**
- **Ecran 17" IIYAMA A701GT**
- **Carte Sound Blaster PCI 128**
- **DVD-ROM HITACHI GD 2500**
- Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
- Clavier 105 touches PS/2
- **Souris Microsoft Intellimouse PS/2**
- **Enceintes 3D 500W : 2HP + 1 caisson**

12 990 F TTC

BOWER JOYSTICK

12 990 F TTC

Le PC BOWER JOYSTICK est disponible chez DELTAROM. Pour toute commande d'un BOWER JOYSTICK avant le 31/12/1998, DELTAROM vous offre un bon d'achat de 200 F valable pour l'achat de jeux PC CDROM ou d'accessoires PC dans nos deux magasins.

JEUX PC CDROM

AGES OF EMPIRE	249 F
RISE OF ROME	249 F
ANNO 1602	285 F
BALDUR'S GATE	325 F
CAESAR 3	295 F
CARMAGEDDON 2	295 F
Chevaliers et Camelots	289 F
COLIN Mac RAE RALLY	329 F
Combat Flight Simulator	349 F
COMMANDOS	295 F
CORSAIRS	299 F
DIABLO NF	169 F
DUNE 2000	279 F
EURPEAN AIR WAR	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
GANGSTERS	329 F
GRAND PRIX LEGEND	299 F
GRIM FANDANGO	339 F
HALF LIFE	299 F
HEART OF DARKNESS	299 F
HEXPLORE	269 F
K.K.N.D. 2	249 F
LA CHINE	369 F
LANDS OF LORE 2	169 F
LE 5ème ELEMENT	299 F

M.I.A.	295 F
MIGHT AND MAGIC 6	299 F
MONACO GRAND PRIX	325 F
MOTO RACER 2	329 F
NEED FOR SPEED 3	349 F
NHL HOCKEY 99	329 F
PEOPLE'S GENERAL	329 F
POPULOUS 3	349 F
RAGE OF MAGES	329 F
RAILROAD TYCOON 2	329 F
RAINBOW 6	329 F
SETTLERS 3	329 F
SIN	329 F
SIERRA PRO PILOT	299 F
SPEED BUSTERS	329 F
STARCRAFT	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
TOTAL AIR WAR	279 F
TOTAL ANNIHILATION : Batailles stratégiques	169 F
TOTAL ANNIHILATION : Contre attaque	169 F
TOTAL ANNIHILATION : Edition Spéciale	249 F
URBAN ASSAULT VF	349 F
X-COM INTERCEPTOR	279 F
X-FILES	349 F
WARCRAFT 2 DELUXE	149 F

Les prix des jeux PC CDROM et des accessoires sont TTC et valables uniquement par VPC et sur notre magasin de Paris. Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles.

Accessoires - Joystick

RACE LEADER FORCE FEED BACK	990 F
SIDEWINDER GAME PAD	299 F
SIDEWINDER PRECISION PRO	499 F
SIDEWINDER FREE STYLE + MOTOCROSS	490 F
SIDEWINDER FORCE FEED BACK	1.090 F
SIDEWINDER VOLANT RETOUR DE FORCE	1.490 F
THRUSTMASTER ACM CARD	295 F
THRUSTMASTER FORMULA ONE	990 F
THRUSTMASTER FORMULA FORCE GT	1.390 F
THRUSTMASTER FORMULA SPRINT	590 F

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

SI

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

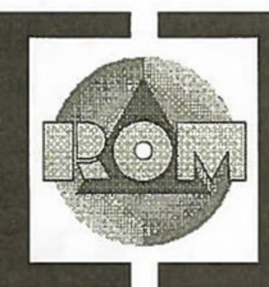
Règlement : Chèque Bancaire, mandat ou virement. **Signature :**

Référence	Prix

Forfait de port jeux CDROM : 32 F
Forfait de port Accessoires : 60 F
Forfait de port Configuration : 350 F pour 30 Kg
Pour les configurations, règlement par virement ou chèque certifié.

Port	
Total	

DELTAROM PARIS
81, Rue d'Amsterdam
75008 PARIS
Tél : 01.45.26.17.17
Fax : 01.45.26.63.21



DELTAROM RUEIL
65, Ave Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01.47.08.08.30
Fax : 01.47.08.45.46

Configurations Multimédia Modulables selon vos besoins

DELTA WORK

- Carte Mère Gigabyte Chipset Intel 440 BX
- 3 Isa / 4 Pci / 1 Agp / Ctrl. Udma
- Boitier Moyenne Tour ATX
- **32 Mo de SDRAM à 100 Mhz**
- **Disque Dur 3,2 Go Ultra DMA**
- **ATI XPERT@WORK 98 AGP 2X 8Mo**
- **Ecran 15" PANASONIC E50**
- Carte son Sound Blaster 16 PnP
- Lecteur CDROM 32X
- Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
- Clavier 105 touches PS/2
- Souris PS/2
- Enceintes 160 W

Pentium II 333 Mhz	*5 990 F TTC*
Pentium II 350 Mhz	*6 390 F TTC*
Pentium II 400 Mhz	*7 290 F TTC*
Pentium II 450 Mhz	*8 390 F TTC*

DELTA EXPERT

- Carte Mère Asustek P2B - Intel 440 BX
- 3 Isa / 4 Pci / 1 Agp / Ctrl. Udma
- Boitier Moyenne Tour ATX
- **64 Mo de SDRAM à 100 Mhz**
- **Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA**
- **MILLENIUM G200 AGP 8 Mo SDRAM**
- **Ecran 17" PHILIPS 107 S**
- Carte son SoundBlaster PCI 64
- **Lecteur CDROM 36 X PIONEER**
- Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
- Clavier 105 touches PS/2
- **Souris Microsoft Intellimouse**
- Enceintes 180 W

Pentium II 333 Mhz	*8 490 F TTC*
Pentium II 350 Mhz	*8 890 F TTC*
Pentium II 400 Mhz	*9 790 F TTC*
Pentium II 450 Mhz	*10 890 F TTC*

OPTIONS DELTA WORK

64 Mo de SDRAM à 100 Mhz . . . . + 280 F
Disque dur 4,3 Go / 6,4 Go. . . . . . + 150 F / + 350 F
ECRAN 17" PHILIPS 107 S. . . . . + 1.290 F
ECRAN 17" IIYAMA A 701 GT . . . . + 2.590 F
WINDOWS 98 . . . . + 690 F
MODEM INTERNE US ROBOTICS 56K . + 490 F

OPTIONS DELTA EXPERT

DISQUE DUR 8,4 Go / 10,4 Go. . + 290 F / + 590 F
ECRAN 17" IIYAMA A 701 GT . . . . + 1.390 F
ECRAN 19" IIYAMA A 901 HT . . . . + 2.690 F
WINDOWS 98 . . . . + 690 F
VODOO BANSHEE AGP 16 Mo . . . . + 350 F
ENCEINTES 3D 450W 2 HP + caisson. . . . + 250 F

COMPOSANTS

- **SDRAM 100 Mhz 32 / 64 / 128 Mo 290 F / 590 F / 1 180 F**
- **Disque dur IDE : 4,3 Go / 6,4 Go . . . . 990 F / 1 190 F**
- **Disque dur IDE : 8,4 Go / 10,4 Go . . . . . 1 390 F / 1 590 F**
- **LECTEUR DVDROM HITACHI GD 2500 . . . . 890 F**

CARTES VIDEO

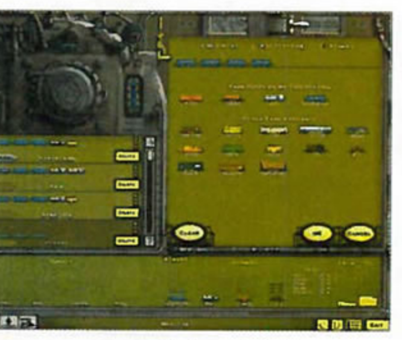
- **ATI XPERT@WORK 98 AGP 8 Mo. . . . . 450 F**
- **MATROX MILLENIUM G 200 AGP 8 Mo . . . . 650 F**
- **MAXI GAMER PHENIX BANSHEE 16 Mo AGP. . . 890 F**
- **VODOO 2 3DFX à 12 Mo + JEUX . . . . 890 F**

Tous les prix indiqués sur les 2 pages sont TTC et modifiables sans préavis. Dans la limite des stocks disponibles. Règlement uniquement par carte bleue, chèque certifié ou espèces. Configurations garanties 1 an pour les pièces et illimitée pour la main d'oeuvre. - Retour dans nos ateliers. Frais de port : + 350 F - Sauf erreur typographique.

Si PopTop Software est une compagnie encore inconnue, il n'en est pas de même pour son créateur Steinmeyer, l'auteur de Heroes of Might & Magic 1 et 2. C'est lui qui a repris en main le bébé de Sid Meier, pour un Railroad Tycoon 2 qui tient ses promesses.

Railroad Tycoon 2

Simulation pour tout public - PC CD-Rom



▲ *Le bon choix des wagons, et donc des marchandises transportées est le garant d'une bonne rentabilité.*



La SNCF m'énerve. Ça m'énerve d'être obligé de réserver une place dans le TGV, même deux minutes avant le départ du train. Et ça me gonfle carrément, quand je vois que cette réservation me donne juste le droit de m'asseoir par terre, pour cause de train bondé. Quand j'ai vu que Railroad Tycoon 2 proposait maintenant des cartes de l'Europe, mon sang n'a fait qu'un tour. Ah, ah, tremble SNCF, j'arrive !

Pour me faire la main, je lance le tutorial. Ouh là, mais c'est qu'un vrai menu campagne est implémenté, et plus seulement un simple tutorial, 17 campagnes d'époques différentes avec plusieurs objectifs pour chacune d'entre elles. Le principe de jeu n'a pas changé, il s'agit toujours de relier différentes villes entre elles, et surtout de contribuer à faire croître l'économie, en écoulant les marchandises dans les villes demandeuses.

Monsieur plus est passé par là

La première amélioration qui saute aux yeux, c'est le lifting graphique qu'a subi Railroad Tycoon. Tout est maintenant en 3D, le décor, les bâtiments, les terrains, les arbres, etc. Vous pouvez même admirer les roues de vos trains tourner. S'il fonctionne obligatoirement en 1024x768, le jeu sait tout de même s'adapter aux machines les moins puissantes, sans trop perdre de sa beauté.

Ce souci de s'adapter aux joueurs se retrouve aussi dans les options de jeu. Vous pouvez ainsi faire des campagnes, des missions libres ou encore créer vous-même des missions grâce à l'éditeur fourni. Le jeu en réseau est maintenant possible jusqu'à 16 simultanément. Vous n'aimez pas l'économie ? Pas de problème, vous pouvez zapper toute notion d'argent et vous concentrer sur les petits trains.

Ce serait dommage, car tout comme le reste, la partie économique s'est vue améliorée. Énormément d'industries de transformation ont été ajoutées. Par exemple, passé un certain temps, les villes n'accepteront plus l'essence non raffinée, et il faudra alors que vous envoyez d'abord le carburant dans des raffineries, qui en feront un diesel acceptable. Et si vous trouvez que la raffinerie est rentable, vous pourrez acheter l'usine et ainsi glisser ses bénéfices dans votre poche.

La partie boursière a été, elle aussi, développée. Non seulement il est possible de s'amuser avec ses actions, les acheter, les



▲ *Vous faites régulièrement les gros titres de la presse.*

Une interface relookée

1 - Choisir rails et ponts
2 - Construire une nouvelle gare
3 - Bulldozer les arbres, les bâtiments, etc
4 - Affichage des statistiques et des ressources de la carte
5 - Acheter de nouveaux trains
6 - Jouer en bourse
7 - Panneaux de contrôle
8 - Options de sauvegarde
9 - La carte complète
10 - Votre argent personnel et celui de votre compagnie
11 - Date
12 - Liste des stations
13 - Liste des trains
14 - Liste des joueurs
15 - Liste des compagnies
16 - Toutes les listes
17 - Écran multifonction
18 - Zoom in/out
19 - Rotation de la carte
20 - Indications diverses

Il sera nécessaire d'investir en bourse, ne serait-ce que pour racheter les parts de votre société. ▼

■ JOUABLE SUR **P133 16 MO RAM CARTE VIDÉO 1024/768** ■ DÉVELOPPEUR **POPTOP SOFTWARE**
■ EDITEUR **TAKE2 INTERACTIVE GATHERING OF DEVELOPERS**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	OUI

Affichage à la carte

L'affichage est obligatoirement en 1024x768, mais vous pouvez varier le niveau de détail en fonction de la puissance de votre machine.

6 niveaux de zoom disponibles.









revendre, mais aussi investir ou renflouer des compagnies concurrentes, on ne sait jamais, les procès anti-trust sont à la mode de nos jours, il vaut mieux assurer ses arrières.

L'ergonomie n'est pas en reste, et elle aussi est devenue encore plus agréable. Toutes les icônes sont à la portée d'un clic de souris, et malgré sa complexité, le jeu reste assez facile de prise en main. Certains détails font plaisir, le programme se charge enfin de vous montrer en temps réel le prix des rails que vous allez poser. Vous pouvez laisser tomber votre calculatrice de poche qui ne vous quittait pas pendant vos parties de Railroad Tycoon premier du nom.

A la conquête de la France

Bon, c'est pas tout ça, je vais monter ma propre Compagnie française des chemins de fer. Je lance le menu Scénario, je me place en Europe de l'Ouest. Avec mes 100 000 dollars en poche, je réussis à convaincre des investisseurs de la viabilité de mon projet. Ils investissent 900 000 $ dans ma compagnie. Je n'ai plus qu'à choisir un nom. Hmmm, ça y est j'ai trouvé, je vais appeler ma compagnie « Hassan Séheff », il ne reste qu'à rentrer les bénefs.

En tant que gérant de la société, c'est moi qui décide des investissements à accomplir. Tout d'abord, je vais choisir un manager. On va prendre le moins cher pour commencer, je le surveillerai de près. Un bref examen de la carte me montre que la région de Nantes est idéale pour débuter, pas mal de ressources, quelques villes, et un terrain assez plat (donc moins cher pour poser les rails).

Je relie Nantes et Rennes, et vais commencer à faire mon beurre sur le dos de ces pauvres Bretons. La première année, presque tout mon capital a été englouti par l'achat de mes gares et de mes trains. L'argent a du mal à rentrer, et mes investisseurs font la gueule. Ils vont même jusqu'à baisser mon salaire, ces rats. Par pure vengeance, je leur supprime leurs dividendes, et je retiens qu'il va falloir que j'augmente ma fortune personnelle pour reprendre le contrôle de ma société. Faut pas déconner non plus, y a que moi qui bosse là-dedans, pas de raisons que d'autres en profitent.

Justement, au bout de quelques années, l'argent rentre à flot, j'en profite pour rénover et étendre mon réseau. Pour la satisfaction de mes clients, je leur construis des petites gares douillettes, avec hôtels et restaurants. Ça, c'est la raison officielle, mais en fait chaque bâtiment participe à l'augmentation de mes bénéfices. De la même façon que j'installe des entrepôts à marchandises, je me fais des entrepôts pour parquer ce bétail de client.



C'est vous qui faites prospérer les villes.



Vous devez couvrir les ressources avec votre gare pour les transporter.

Grâce à moi, l'économie est en plein boom, mes trains battent records sur records, et desservent les villes en passagers et en marchandises. J'ai les honneurs de la presse, ma fortune personnelle augmente, et ma compagnie m'appartient maintenant à plus de 50 %. Inutile de vous dire que j'ai augmenté les dividendes, c'est que j'ai des frais moi.

Attiré par ma réussite, chaque année une tripotée d'énarques en col blanc viennent me proposer leurs services hors de prix en tant que managers. Je refuse, je connais trop leur réputation, ils vont me couler ma société en attendant que l'État leur trouve une autre entreprise florissante à mettre en faillite. Finalement, j'arrive à en trouver un qui a l'air à peu près honnête. Il va me permettre de faire des économies sur l'achat des trains et des voies ferrées.

La Bretagne est maintenant bien desservie, le chargement de mes trains est optimisé pour engranger le plus de bénéfices possible. Mais les progrès de l'hygiène se font sentir, et les citadins refusent maintenant de boire mon bon lait frais, directement importé de Normandie. Ils exigent du lait pasteurisé. Une usine de pasteurisation s'est justement installée à Rennes. Étant la seule de la région, elle accumule les bénéfices. Comment ça, de l'argent qui n'arrive pas dans ma poche ? Ça ne peut pas durer, je rachète cette usine. Pour être sûr qu'elle va me rapporter le plus possible, je mets en place des trains express spécialement dédiés au lait.

L'inconvénient d'être le seul plein d'argent au milieu d'une cohorte de miséreux, c'est que c'est à vous de faire tous les investissements, de leur installer le télégraphe, des bureaux de poste, etc. L'avantage, c'est que tout ça va contribuer à encore augmenter vos bénéfices.

Mes investisseurs seraient aux anges, mais ils me gonflaient trop à jouer au yoyo avec mon salaire. J'ai tout racheté, et les ai virés. Je fais du profit à tous les étages, et je me demande ce que je pourrais bien faire pour gagner encore plus d'argent. Ah, j'ai une idée ! Ce qui serait bien, ce serait d'obliger les gens à payer une réservation, même si c'est pour les asseoir par terre dans le prochain train...

Raspa

+ Les graphismes
+ La durée de vie
- Toujours pas de tunnel.

EN DEUX MOTS

Si vous avez aimé Railroad Tycoon premier du nom, plongez les yeux fermés sur cette magnifique suite. C'est le même principe en bien mieux. Tout a été enrichi, du graphisme à l'ergonomie en passant par le modèle économique, il est même possible d'y jouer en réseau. Un must dans sa catégorie.







Combat Flight Simulator

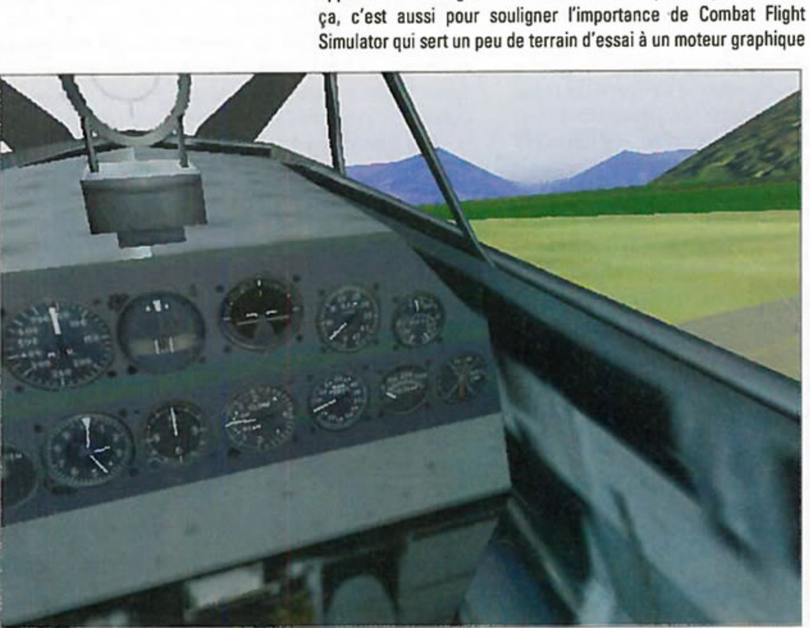
Un simulateur de vol, euh... Pendant la Seconde Guerre Mondiale. Beuh... L'alter ego militaire de Flight Simulator : ben chouette, que je dis !

Simulation pour tous joueurs - PC CD-Rom


▲ Survol de Southampton en Spitfire

Flight Sim' est depuis 17 ans un simulateur de vol civil. Bien sûr, on a toujours vu le Sopwith Camel traîner dans le choix des avions, rappelant que Bruce Artwick avait commencé avec cet appareil dans FS1, mais c'est plus un appareil de musée qu'autre chose. En effet, les vertus militaires de Microsoft Flight Simulator ont, peu à peu, disparu et le jeu s'est orienté vers des disciplines bien plus pacifiques, telles que la navigation aux instruments ou encore le vol en long courrier. Mais c'était sans compter sur le nombre incroyable de fans qui réclamaient à corps et à cris une version capable d'assouvir leurs envies les plus belliqueuses. Il faut dire que les bougres, depuis quelques années, créent des avions militaires qui, même démilitarisés par FS, se présentent comme un exutoire pour ces fanatiques de combats aériens. Ce qui est bien avec Microsoft, c'est qu'on est toujours sûr, à plus ou moins brève échéance, d'avoir une nouvelle version d'un de leurs produits. Les titres de la série des Flight Simulator n'échappent pas à la règle puisqu'ils sortent désormais avec une régularité métronomique, au rythme d'un tous les deux ans. Après FS 95 (pour Windows 95, gros bêtas) et FS 98 (pour l'année cette fois), on attend avec une grande impatience Flight Sim 2000 qui devrait apporter son cortège de nouveautés. Mais si je vous parle de tout ça, c'est aussi pour souligner l'importance de Combat Flight Simulator qui sert un peu de terrain d'essai à un moteur graphique amélioré qu'utilisera certainement la prochaine version de notre simulateur favori.


▲Des cockpits fournis et esthétiques.


◄Le cockpit virtuel : le chagrin et la pitié, même si on y trouve des jauges fonctionnelles.

Manque de paramètre

Après le menu principal regroupant toutes les options communes à tous les jeux WWII de l'automne, je vais faire un tour rapide dans la barre des menus, histoire de voir ce qui a bien pu changer. O rage, ô foutre-diantre, je m'aperçois qu'on m'a supprimé mes 5 000 options dans la barre de titre.

Moi, ce qui me gêne le plus dans CFS, c'est tout simplement le manque de paramètres qui détonne d'autant plus que les Flight Simulator ont toujours été de sacrées usines à gaz. Ici, pas moyen de toucher à la météo, à l'heure ou aux vents d'une manière précise : on choisit vaguement. Bon, il est clair que le programme n'était pas du tout fait pour cela, mais bon, quand bien même, on aurait aimé pouvoir toucher à des tas de trucs. Tiens, pour refaire un parallèle entre ces deux mondes de simulation, j'enrage encore qu'on ait changé ma configuration clavier : F1 pour le help et autres délices du même genre. Beaucoup d'habitués s'y perdront, eux aussi.

Avions

Le choix des avions contenus dans Microsoft Combat Flight Simulator est peu discutable ou presque : tout d'abord, on a le plaisir de retrouver 8 appareils qui ont tous pris part à la Seconde Guerre mondiale en Europe. Cependant, par je ne sais quel coup du sort, personne n'a pensé, au cours du développement ou des premières alphas, à inclure un bombardier. Ben, ouaip, il n'est pas possible qu'un soft aussi ouvert que celui-ci puisse passer outre cet aspect. À la réflexion, j'imagine bien la scène suivante : un gars un peu plus futé que les autres va voir le chef programmeur et

Bidouille-land

Le plus grand avantage de Combat Flight Simulator est qu'il est susceptible de profiter d'une bibliothèque de plus de 8 000 avions de tous genres et de toutes époques. Les néophytes qui nous lisent doivent se demander si ce n'est pas un peu du flan, combien cela va coûter ou encore quand la chose sera possible. Répondons en trois mots : c'est possible, c'est gratos et, si vous avez Internet, cela mettra une bonne heure, rien que pour faire votre choix dans cet immense supermarché. En gros, dans les articles précédents, nous vous avions annoncé que l'on pourrait reprendre tous les appareils de Flight Sim'. Non seulement, cela est toujours vrai, mais, de plus, Microsoft a mis à notre disposition un soft, installé avec MCS, qui opérera la conversion automatiquement des avions, de leurs textures et des alias de tableau de bord.

La seule condition ou contrainte à cette opération est que les avions doivent être au format Flight Shop (FsFs), ce qui tombe bien car ce sont les fichiers les plus répandus. Après la conversion, Combat Flight Simulator ajoutera aux appareils (sans demander notre avis d'ailleurs) des mitrailleuses et des emports de bombes. Bien entendu, ces dernières caractéristiques sont modifiables à coups de scripts. La conversion des modèles de vol se passe sans aucune surprise : après quelques essais à bord d'Airbus et de Piaggio Avanti, le challenge s'avère à la fois des plus intéressants et des plus drôles. On se prend déjà à imaginer des modifications faites maison par des passionnés, comme un « flight combat pacific » ou encore un scénario guerre de Corée. Gageons que toutes les équipes qui développent depuis 5 ans pour FS en boucle verront un nouveau souffle entretenir leur petit commerce. Pour ce qui est des scénarios et des textures, la conversion semble un peu plus difficile, mais on trouvera, dans MCS, un fichier explicatif pour que les transpositions se passent sans douleur. Avec tout ceci et plus que jamais, Flight Simulator reste un jeu de plate-forme de développement ouverte à toutes les idées, même à celles des coyotes qui n'ont jamais voulu se mettre à la programmation. On peut trouver des avions freeware et une mine de renseignements sur le http://www.flightsim.com



▲ *Un piaggio Avanti récupéré sur le Net : les forces de l'axe en l'an 1998.*



Le nouveau moteur graphique est capable de gérer l'affiche des textures d'une manière trés rapide.

lui dit un truc du genre : « Euh, dis, John, à propos de ces bombardiers, t'as pu voir comment faire ? » Et l'autre de répondre : « Tu sais Rick, le système de visée n'est pas au point. En fait, ça me bourre bien de rajouter ça... À propos, t'as terminé de me pondre mes 5 000 lignes de Visual C, pour le prochain module de Word ?» Rick : « Euh, oui, je comprends pour le système de visée, en plus, bon, les jeunes, ils ont toujours préféré les chasseurs aux bombardiers, bon ben, j'y retourne... » Gasp. Bon, bien sûr, grâce au système très ouvert de Flight Simulator (voir encadré), il sera assez facile de les ajouter à la main, mais n'empêche que ça m'a mis un peu de mauvais poil. Fort heureusement, CFS gère les bombes et les roquettes.

Cockpit

Une fois dans l'appareil, aucune surprise : les tableaux de bord sont superbes, réalistes et tout et tout, du démarreur jusqu'aux témoins de bon fonctionnement du train d'atterrissage. Les instruments semblent même fonctionner d'une manière un peu plus « fluide » que dans Flight Simulator. Au cours du jeu, il est possible d'activer certaines aides. L'une d'elle fait apparaître une sorte de HUD, avec le nom des avions présents dans votre ligne de visée, une flèche indiquant la direction de votre cible, une autre l'altitude de votre avion avec un compas et enfin une sorte de radar où apparaissent les avions dans vos environs immédiats. C'est d'ailleurs dommage que le fait d'utiliser ces aides ne semble pas sanctionner le joueur dans la campagne. Enfin, la véritable innovation, dans ce domaine, est le cockpit virtuel. Ce dernier, introduit à grand-peine dans FS98, réapparaît dans un nouveau look qui gère des instruments fonctionnels dans ce mode. Nouveau look ? Pas tout à fait : on retrouve un dénominateur commun au simulateur civil de Microsoft qui est l'extrême laideur de cette vue. Là, vraiment, John, t'as pas mal déconné, si c'est pas un coup de fainéantise, je ne m'y connais pas (et des tas de gens qui me lisent savent à quel point je suis un branleur).





Côté son, pas de grandes surprises non plus, puisque ces derniers sont conformes aux appareils et à leurs moteurs. Mais, puisqu'ils conservent l'habituelle structure de Microsoft en format.wav, on pourra éventuellement les changer à notre gré.

Le réalisme des appareils n'est pas à mettre en cause, un effort particulier ayant été fait à ce propos. Bien entendu, on profite ici de quelques 10 ans de savoir-faire en matière de vol. MS s'est adjoint les services de spécialistes du Smithonian, afin de se rapprocher le plus possible de la réalité. Cette démarche leur étant coutumière, il n'y a aucune raison de ne pas être confiant. Pour les spécialistes de Flight Simulator, sachez que chaque avion aura un



MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	2
IP DIRECT :	16



▲ Un Fock Wulf écrasé, un peu de liberté gagnée. (dicton)

▲ Briefing de mission.

comportement propre à une altitude donnée, tant en maniabilité qu'en vitesse. Voilà pour les nouveautés.

Missions

Les missions et campagnes sont uniformément intéressantes. La bataille d'Angleterre et la bataille d'Europe y sont joliment retranscrites. Les missions sont parfois assez dures et, dans l'ensemble, on peut dire qu'on ne s'y ennuie pas. Comme d'habitude, on trouvera des missions d'entraînement, des combats instantanés ainsi que des missions isolées plutôt correctes.

Graphismes

Le nouveau moteur graphique -appelons-le une version 0.8 de celui de FS 2000- est bien plaisant et plein d'avenir. Tout d'abord, venons en à son principal défaut : les masses nuageuses sont encore de gros amas de glaçons de merde (enfin non, d'eau, mais bon...) se baladant de par les cieux. Par contre, les textures utilisées sont somptueuses et, plus important encore, très rapides à s'afficher. Nous sommes ici très loin des couleurs criardes de FS version de base, même si le terrain est encore très polygoné par endroit. Les avions, quant à eux, ne jouissent pas d'améliorations visibles et sont fort mignons. Les effets d'explosions et de tirs sont très potables, mais handicapés par un phénomène de «clipping» en vue externe dans la bêta version testée. Affaire à suivre.
Un dernier mot sur Paris et sa région qui, sans être aussi ridicule que dans FS, sont quand même bien bâclés. Les textures ont beau être jolies, on se fout de la gueule de notre belle capitale, tant les bâtiments sont peu nombreux.

Huit avions de la Seconde Guerre Mondiale, mais pas un seul bombardier.

Principe de jeu

En ce qui concerne le principe de jeu, rien de bien folichon puisque CFS regroupe, en son sein, les standards du genre : campagnes, missions et vol libre. Sachez néanmoins qu'il est possible de jouer une mission, du décollage jusqu'à l'atterrissage, mais que, si vous êtes impatient, vous pouvez toujours zapper jusqu'à la scène d'action suivante. Ici, pas grand-chose d'original. L'Intelligence Artificielle a été très bien développée, les avions ennemis jouissant des mêmes contraintes aérodynamiques que vous. De plus, un système d'angle de vue gère le fait que vous ou votre ennemi repériez l'autre en premier. Aucune chance, en effet, pour que l'un d'entre eux vous voie approcher, si vous leur piquez dessus de dos. Les armes sont capables d'atteindre des cibles avec précision et les dégâts sont localisés où vous avez désiré faire mouche. Dans le même style, la puissance des différents calibres est gérée.

Bob Arctor



▲ Des paysages vraiment photoréalistes.



▲ Un P-51D Mustang, l'un des 8 avions pilotables dans CFS.



▲ Les nouvelles textures utilisées sont somptueuses.

+ Pendant militaire de la simulation la plus « ouverte » au monde.
+ Un moteur graphique encore amélioré.
+ Une palette d'avions potentiels immense.
- Pas de bombardiers, fainéants !

EN DEUX MOTS

Microsoft Combat Simulator est non seulement un excellent jeu en soit, mais aussi ce qu'il y a de plus ouvert en matière de bidouille et d'édition. Que ce soit au niveau des appareils ou du terrain, le joueur qui se penchera sur le problème y perdra, sans aucun doute, le reste de ses vacances, jusqu'à la sortie de Flight Sim 2000.



WINNER K6

CONFIG | Précédent | PRIX

- Carte mère ASUS P5A 100MHZ AGP ATX Format
- Mémoire 64Mo SDRAM PC100
- Disque dur Ultra DMA/33 6.4Go Western digital
- Lecteur de disquettes .3 ½ 1.44Mo
- Lecteur de CD-ROM 40X ASUS
- Carte graphique ASUS Riva Tnt 16Mo
- Carte acceleratrice Diamond Monster 3dfxII 12Mo
- Carte son Sound Blaster 128 PnP PCI
- Pc Works Four PointSurround Speackers 4HP
- Modem Interne Us robotics 56k Winmodem
- Moniteur 15"0.28mm(Gar. 1 ans sur site)
- Boîtier moyen tour ATX 250 Watts
- Clavier Windows 95 de 105 touches
- Souris Logitec Mouse + et Tapis souris

PROCESSEUR AMD K6-2 3D NOW!! (r)

AMD K6-2 300..........8990F
AMD K6-2 333..........9250F
AMD K6-2 350..........9490F
AMD K6-2 380..........9690F
AMD K6-2 400..........10290F

SUCCES

CONFIG | Précédent | PRIX

- Carte mère ASUS 440BX 100MHZ AGP
- Mémoire 64Mo SDRAM 100MHZ
- Disque dur Ultra DMA/33 6.4Go WESTERN DIGITAL
- Lecteur de disquette .3 ½ 1.44Mo
- Lecteur de CD-ROM 36X ASUS
- Carte graphique MATROX G200 8MO AGP
- Carte son Sound Blaster 64 PCI
- Modem Interne 56K V90 Us Robotics 3COM
- Moniteur 17" Pouces (Gar. 1 an sur site)
- Boîtier moyen tour ATX+ Haut-parleurs 240W
- Clavier Windows 95 de 105 touches
- Souris + Tapis souris

PROCESSEUR INTEL PENTIUM II (r)

PENTIUM II 333..........8350F
PENTIUM II 350..........8590F

PENTIUM II 400..........9550F
PENTIUM II 450..........10690F

TURBO II

CONFIG | Précédent | PRIX

- Carte mère ASUS 440BX 100MHZ AGP
- Mémoire 64Mo SDRAM 100MHZ
- Disque dur Ultra DMA/33 6.4Go WESTERN DIGITAL
- Lecteur de disquettes 3.5" 1.44Mo
- Lecteur de DVD-ROM HITACHI GD2500 4X
- Carte graphique ATI ALL-IN-WONDER 4MO AGP
- Carte son Sound Blaster 128 PCI
- Haut-parleurs 240W
- Moniteur 17" (écran garantie 1 an sur site)
- Boîtier Moyen tour ATX
- Clavier Microsoft Naturel Keyboard
- Souris Logitec Mouse +
- Tapis souris

PROCESSEUR INTEL PENTIUM II (r)

PENTIUM II 333..........8990F
PENTIUM II 350..........9290F

PENTIUM II 400..........10250F
PENTIUM II 450..........11390F

CREATOR II

CONFIG | Précédent | PRIX

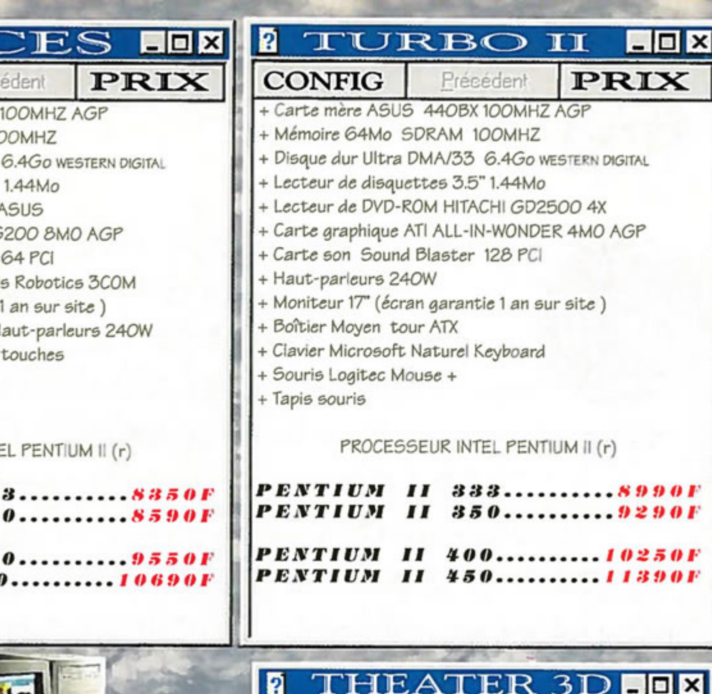
- Carte mère ASUS 440BX 100MHZ AGP
- Mémoire 64Mo SDRAM PC100
- Disque dur Ultra DMA/33 10.1Go Western digital
- Lecteur de disquettes .3 ½ 1.44Mo
- Lecteur de CD-ROM 32X PLEXTOR SCSI
- Graveur YAMAHA 4260 Tvk 6x/4x/2x
- Carte Adaptec 2940 SCSI
- Carte graphique ATI Xpert98 8mo AGP
- Carte son Sound Blaster 64 PCI
- Modem Interne Us robotics 56k Winmodem
- Moniteur 15"0.28mm(Gar. 1 ans sur site)
- Boîtier moyen tour ATX 250 Watts
- Haut-parleurs 120 Watts+ Souris
- Clavier Windows de 105 touches+ Tapis souris

PROCESSEUR INTEL PENTIUM II (r)

PENTIUM II 333..........12090F
PENTIUM II 350..........12350F

PENTIUM II 400..........13290F
PENTIUM II 450..........14450F






18 bis allée de l'Orme à Martin
Le canal 91080 Courcouronnes

TEL : 01.60.79.06.56
FAX : 01.60.79.06.08
SAV : 01.60.79.06.07

INTERNET : WWW.VPI.FR

Horaires d'ouverture:
du Lundi au Samedi
de 9h à 19h sans interruption

THEATER 3D

CONFIG | Précédent | PRIX

- Carte mère ASUS 440BX 100MHZ AGP
- Mémoire 128Mo SDRAM 100MHZ
- Disque dur Ultra DMA/33 10.1GO WESTERN DIGITAL
- Lecteur de disquettes 3 ½ 1.44Mo
- Lecteur de DVD ROM HITACHI GD2500 4X
- Carte graphique ATI ALL IN WONDER 8MO AGP
- Carte MONSTER 3DFX II DIAMOND 8MO
- Carte son Sound Blaster LIVE PCI
- Kit DOLBY PROLOGIC 1000W 6HP+TELEC. TEAC
- Moniteur 17" HITACHI PITCH 0.22 gar. 3/ans s/site
- Boîtier MAXI tour ATX Souris Intellimouse,+ tapis
- Clavier Microsoft Natural+ Windows 98 avec CD
- Logiciel décompression DVD

PROCESSEUR INTEL PENTIUM II (r)

PENTIUM II 333..........15690F
PENTIUM II 350..........15950F

PENTIUM II 400..........16890F
PENTIUM II 450..........18090F

PLUS DE 15 CONFIGURATION STANDARD
VOTRE CONFIGURATION A LA DEMANDE

EXTRAIT DE NOS PIECES DETACHEES

Précédent

CARTES MERES

KTX chip Intel(r) FORMAT AT..........490F
Carte mère socket 7-100Mhz Special K6-2
MSI 5169 ATX K6-2 FORMAT AT..........550F
ASUS P5A FORMAT ATX..........640F
ASUS P5A FORMAT AT..........590F
Carte mère Pour pentium II Chip LX
TEKRAM CHIP LX FORMAT ATX..........720F
Carte mère Pour Pentium II Chip BX 100Mhz
ASUS P2-B98 440BX..........950F
ASUS P2-BLS 440BX.(Lan&Scsi)..........2190F

MODEM

US ROBOTICS 56k Interne..........390F
US ROBOTICS Message Plus V90 Externe.1050F
US ROBOTICS Message Pro V90 Externe....1150F
US ROBOTICS Rnis 64K Numéris..........550F

PROCESSEURS

CYRIX MX 233..........390F

AMD K6-II 300 MHZ..........590F
AMD K6-II 333 MHZ..........750F
AMD K6-II 350 MHZ..........990F
AMD K6-II 380 MHZ..........1350F
AMD K6-II 400 MHZ..........1890F

INTEL CELERON 300A..........950F
INTEL CELERON 333A..........1150F

INTEL PENTIUM II 300..........1350F
INTEL PENTIUM II 333..........1450F
INTEL PENTIUM II 350..........1650F
INTEL PENTIUM II 400..........2550F
INTEL PENTIUM II 450..........3750F

DISQUE DUR

2.1GO SEAG/FUJI..........670F
3.2GO SEAG/FUJI..........770F
4.3GO SEAG/FUJI..........870F
6.4GO SEAG/FUJI..........1050F

4.3GO WESTERN DIGIT..........990F
6.4GO WESTERN DIGIT..........1150F
8.4GO WESTERN DIGIT....1290F
10.1GO WESTERN DIGIT...1690F

GRAVEURS

HP 8100i Ide 24/4/2..........2350F
YAMAHA 4260 scsi..........2250F
YAMAHA 4261 ide..........2250F
YAMAHA 4416scsi..........2490F
Verbatim-philips-pioneer
Par 10 pièces..........100F

CARTE GRAPHIQUE & VOODOO

MATROX G100 4/8MO..........320/450F
MATROX G200 MIL/250MHZ......799F
MATROX G200 MIL/230MHZ......650F
MATROX G200 MYSTIQUE..........799F
CREATIVE 3DFX BANSHEE..........890F
CREATIVE RIVA TNT 16MO..........1190F
DIAMOND 3DFXII 8MO..........990F
DIAMOND 3DFXII 12MO..........1290F
DIAMOND VIPER 550 16MO........1190F
XPERT 98 8MO AGP.W/P...450/490F
ALL IN WONDER 4/8MO....960/1090F

CD-ROM ET CARTE SON

24XHITACHI/TEAC..........290F
36x/40X ASUSTEK..........390/490F
DVD HITACHI 3°GEN..........850F
SB64PCI..........230F
SB128/SB128+HP..........479/890F
SB LIVE..........1390F

TOUTES LES PIECES DETACHEES SONT DISPONIBLES CHEZ VPI AU MEILLEUR PRIX. N'HESITER PAS A DEMANDER VOTRE DEVIS PAR FAX, IL EST GRATUIT, au 01.60.79.06.08

NOS TARIFS SONT TTC, ET MODIFIABLES SANS PREAVIS.

POUR L'ACHAT D'UNE CONFIGURATION COMPLETE ET SUR PRESENTATION DE CE MAGAZINE UNE REDUCTION DE 100 FRANCS A DEDUIRE SUR LE PRIX

joystick 97 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Le jeu préféré des Allemands fait son grand retour, et avec la ferme intention de pousser la provocation encore plus loin. Pas de problèmes pour les esprits réceptifs à ce que l'on appelle communément le « second degré », mais je m'inquiète fortement pour les forces de l'Axe : on leur a remplacé leurs jolis ballons à éclater par de méchants zombis, à éclater aussi.



Carmageddon 2

Carpocalypse Now

STOP D'ACHETER DU MATOS - RAS LE BOL - SURARMEMENT NOW!

Simulateur de boucherie pour tous joueurs à l'esprit ouvert
PC CD-Rom

Plus vous shootez, plus vous deviendrez riches. ▲

« À la montagne, on empruntait les pistes de ski ou de bobsleigh. »

Bon, petite précision avant de commencer, pour ceux qui n'ont pas suivi toute l'affaire. Carmageddon, de par sa nature très gore (écraser sadiquement le plus de gens possible), a littéralement révulsé les censeurs de tous poils lors de sa présentation. L'Allemagne et la Corée furent ainsi les deux principaux pays à refuser que le jeu sorte sous sa forme originelle. La déconne, c'est pas leur truc. De ce fait, SCI avait proposé une version politiquement correcte pour ces pays, puisque de stupides ballons remplacèrent au pied levé les pauvres humains du jeu. Censeurs allemands et coréens retrouvèrent le sourire, et nous aussi parce que ça nous a donné l'occasion de bien rigoler sur la gueule de nos amis les cons. Conscients que ce scandale leur a fait une pub du feu de Dieu, Stainless Software et SCI ont décidé d'en remettre une couche pour Carmageddon 2 : plus de sang et plus de raffinement dans le sadisme, voilà qui va encore susciter des réactions houleuses. Donc d'un côté, des coincés du cul, de l'autre des opportunistes, et au milieu un jeu bien



▲ Les carambolages et autres réactions en chaîne sont très bien foutus.

« Ce lampadaire qui est tombé sur une vieille dame, quelle rigolade ! »



▲ Les véhicules sont pour le moins originaux.







rigolo. Laissons donc les experts psychiatres et les politicards démagogues délirer en public, on a bien mieux à faire : prendre sa voiture et aller écraser des femmes enceintes, par exemple... heu... et merde.

Carmageddon 2 : le tueur de vielles dames

Gendarmerie de La Pouyade, Charente-Maritime. 21h32, heure locale.

« Écoutez monsieur l'agent, je vous assure que ce pingouin m'a provoqué. Si je l'ai écrasé, c'est uniquement par légitime défense. Je vous jure, il me regardait bizarrement. Il allait tirer, c'est sûr...

- Tiens donc, c'est bizarre ça, parce qu'on n'a pas retrouvé d'arme près du corps mutilé. Et les clowns de la fête foraine, c'était de la légitime défense aussi ? Hum ? Trente intermittents du spectacles transformés en gelée de groseille en moins de 20 secondes, ça nous fait du 1,5 clown à la seconde ça... Ils étaient mal maquillés, ou quoi ?

- Bah ça, c'est pas moi, c'est Max...

- Max ! Et c'est qui, celui-là ? Un complice ? Tu veux lui faire porter le chapeau, hein, espèce d'enflure ! Allez, avoue avant que je perde patience !

- OK, vous énervez pas, je vais vous raconter toute l'histoire. J'ai un ami qui s'appelle Max, et hier il m'a invité à une petite fête entre copains. Très sympas d'ailleurs, ses copains, tous habillés avec de jolis costumes cloutés et pas mal de tatouages un peu partout.

- Ah ! Des catholiques intégristes ! J'en étais sûr !

- La soirée battait son plein, lorsque Max a dit qu'il était « l'heure », qu'il fallait « y aller ». Tout le monde est alors monté dans les voitures, et on est tous parti vers le centre ville. Moi j'étais assis à côté de Max, et c'est lorsqu'il a foncé sur ce doberman que j'ai commencé à me poser des questions. Il faut dire qu'il n'aime pas trop les animaux, Max.

- Mais qu'est-ce que vous foutiez dans le centre-ville ?

- En fait, Max m'a expliqué qu'il faisait une sorte de course avec ses potes, et qu'il y avait plusieurs moyens de la gagner. Soit on passait par des checkpoints précis pour boucler un tour (le premier à terminer le nombre de tours imposé avait gagné), soit on éliminait les 6 autres voitures à force de leur rentrer dedans, soit on écrasait tous les piétons du coin. En fait, Max préférait la dernière solution, parce que c'était celle qui rapportait le plus de fric. Un lascar aplati, et c'était au moins 200 balles dans sa poche. Si en plus Max le faisait avec classe, en dérapant par exemple, ça pouvait être beaucoup plus. Le top, s'était quand il en fauchait plusieurs à la fois, alors là c'était le jackpot.



▲ Les animaux sont des cibles de choix, et ça change des petites vieilles.

- Je rêve ! Et à quoi il vous servait, tout ce fric ? À financer la retraite de Garcimore ?

- Non, Garcimore n'était qu'un pion dans cette affaire. Il fournissait les animaux à écraser, c'est tout. Le fric servait en fait à plusieurs choses. Tout d'abord, avec tous les chocs qu'on se prenait, il fallait bien réparer la voiture de temps en temps. La pauvre, elle se déformait en temps réel en fonction du point d'impact, et de manière parfaitement réaliste qui plus est. Jamais une bosse plus haute que l'autre. Une fois, je l'ai même vue complètement tordue parce qu'on était passé sur une mine. Impressionnant le truc, on a volé à 30 mètres de hauteur avant de retomber sur des passants. Si c'était juste la carrosserie à retaper, ça allait, mais c'était beaucoup plus cher s'il fallait toucher au moteur, aux roues ou au châssis. Le truc cool, c'est qu'on pouvait le faire tout en roulant, en appuyant simplement sur une touche. La voiture reprenait sa forme normale toute seule, avec un superbe effet de morphing, comme on dit. Mais c'est pas tout. À l'origine, la voiture à Max, elle était pas vraiment performante. Mauvais blindage, moteur poussif et direction peu précise. Alors, dès qu'on avait amassé 50 patates, on pouvait se payer une amélioration. À la base, chaque domaine pouvait être upgradé 4 fois au maximum, mais grâce à des bonus bien planqués, on a pu aller beaucoup plus loin. Enfin, s'il nous restait de l'argent à la fin de la course, on pouvait tenter de se payer une des voitures concurrentes qu'on avait bousillée, histoire de pas sombrer dans la monotonie. Et il y en avait, de la caisse, 40 au total dont 33 totale-



▲ Vous devriez vraiment arrêter la drogue.

REMARQUE
Ça manque quand même un peu de sang. Nan, je déconne.

TIPS TECHNIQUE:
Autant vous faire à l'idée. Un PII 400, une Voodoo 2 et un bon paquet de RAM seront nécessaires pour faire tourner le soft à son potentiel maximum.



▲ L'action se passe également sous l'eau, mais la voiture devient dure à conduire.

ment nouvelles. Ça allait de la Porsche au bus scolaire, en passant par le dragster, le chariot élévateur ou un Mustang. Pas la voiture, hein, l'avion. C'est plus pratique pour découper les gens, l'hélice. Chaque véhicule possédait ses propres caractéristiques de puissance, de blindage et de maniabilité. Mais c'était rare qu'on en achète, parce que c'était vraiment hors de prix ! »

Carmageddon 2 : l'extorqueur de fonds

« Décris-moi un peu comment c'était autour de toi, et plus vite que ça !

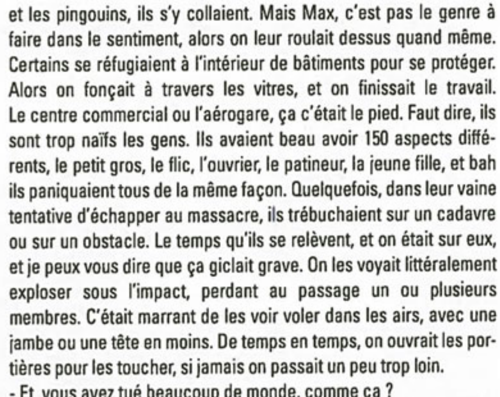
- C'est bien simple, c'était tout en 3D. Tout, tout, tout. Que ce soient les bâtiments, les gens, les animaux ou les objets, tout était représenté en trois dimensions. C'était chouette, car du coup on pouvait détruire pratiquement tout ce qu'on voulait. Il suffisait de rentrer dans l'objet le plus vite possible, et le tour était joué. Tenez, je me souviens encore de ce lampadaire qui est tombé sur cette vieille dame, quelle rigolade ! Mais ça, on l'a pas fait exprès, c'est à cause de Roger. Il nous a percuté à pleine vitesse à un carrefour, alors on est parti en tête à queue et on a tapé dans le lampadaire. La vieille, elle attendait tranquillement que le feu passe au rouge de l'autre côté de la rue. Elle a bien essayé de s'enfuir, mais trop tard...

- Destruction de matériel public, ça va te coûter cher mon gaillard ! Mais dis-moi, les piétons, ils ne se sauvaient pas en vous voyant arriver ?

- Si, si, on peut même dire qu'ils cavalaient comme des lapins en criant et en levant les bras au ciel ! Il y en a même qui s'agenouillaient devant nous pour nous demander pitié. Même les cerfs et les pingouins, ils s'y collaient. Mais Max, c'est pas le genre à faire dans le sentiment, alors on leur roulait dessus quand même. Certains se réfugiaient à l'intérieur de bâtiments pour se protéger. Alors on fonçait à travers les vitres, et on finissait le travail. Le centre commercial ou l'aérogare, ça c'était le pied. Faut dire, ils sont trop naïfs les gens. Ils avaient beau avoir 150 aspects différents, le petit gros, le flic, l'ouvrier, le patineur, la jeune fille, et bah ils paniquaient tous de la même façon. Quelquefois, dans leur vaine tentative d'échapper au massacre, ils trébuchaient sur un cadavre ou sur un obstacle. Le temps qu'ils se relèvent, et on était sur eux, et je peux vous dire que ça giclait grave. On les voyait littéralement exploser sous l'impact, perdant au passage un ou plusieurs membres. C'était marrant de les voir voler dans les airs, avec une jambe ou une tête en moins. De temps en temps, on ouvrait les portières pour les toucher, si jamais on passait un peu trop loin.

- Et vous avez tué beaucoup de monde, comme ça ?

- Bah pas mal, ouais, faut dire qu'on visitait une quarantaine d'endroits au total (8 circuits spéciaux pour le réseau), tous très complexes, dans 5 ou 6 environnements différents. Tous les 4 niveaux, on avait une mission précise à remplir, comme par exemple tuer des patients échappés de l'hôpital ou bien liquider des clowns, bref, tous des individus dangereux pour la société. Le paysage était vraiment joli et original, avec plein de détails et de trucs à regarder comme des trains qui passent, des avions qui décollent ou des voitures qui circulent. On était bien dans l'ambiance. Certains lieux comportaient plus de 1 000 piétons à exterminer, heureusement qu'on avait une carte pour se repérer. Sans compter les endroits secrets, vraiment nombreux. Ce qui était bien, c'est qu'on pouvait aller pratiquement n'importe où, et qu'il y avait toujours un truc à découvrir. En ville, on sautait de toits en toits en utilisant des tremplins, à la campagne on s'enfonçait dans les mines pour dire bonjour aux ouvriers, à la montagne on empruntait les pistes de ski ou de bobsleigh, on a même fait le ménage sur un porte-avions, c'est pour vous dire. Tiens, ça me





▲ Vous pouvez opérer aussi bien en extérieur qu'en intérieur.







Prendre un cratère brûlant, ajouter une pincée de magie, faire revenir à feu vif...

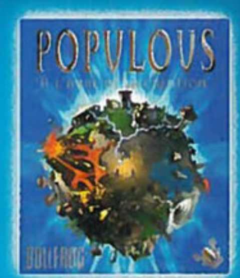




BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

™ Bullfrog, inventeur de god-sim, vous permet aujourd'hui de devenir l'idole d'une population de fidèles vivant dans un monde entièrement en 3D.

PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net








■ JOUABLE SUR P 200 32 MO DE RAM + CARTE 3D ■ EDITEUR SCI
■ DÉVELOPPEUR STAINLESS SOFTWARE GB ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2



▲ Le laser est sûrement l'item le plus efficace.






▲ Chaque voiture concurrente que vous avez détruite peut être achetée.

rappelle un truc marrant d'ailleurs : en haut des pistes, à la montagne, il y avait des boules de neige énormes qui attendaient sur la corniche. On les a poussées un peu, et elles ont dévalé la pente en écrasant les gens sur leur passage. Excellent !

- Ça n'empêche, je ne comprends toujours pas comment vous avez fait pour charcuter autant de personnes en si peu de temps.

- On disposait de nombreux bonus différents, 90 au total, qui étaient disposés un peu partout. Il suffisait de passer dessus pour qu'on bénéficie de gadgets amusants pendant un temps limité. Il y en avait de toutes sortes : des bons, des mauvais ou encore d'autres qui ne servaient à rien. Ainsi le laser était-il particulièrement efficace, car il vaporisait automatiquement tout ce qui passait à proximité de la caisse. Une vraie hécatombe. Il y avait aussi le bonus qui faisait courir les piétons vers nos roues, ou encore celui qui les ralentissait. Par contre, il arrivait que cela se retourne contre nous, car quelquefois les gens devenaient transparents ou super rapides. Et puis il y avait aussi les bonus, ou plutôt les malus, qui affectaient directement la voiture. Les roues n'adhéraient plus du tout pendant 20 secondes, ou alors on rebondissait dans tous les sens comme une boule de flipper au moindre choc. À vomir. »

Carmageddon 2 : le mangeur d'enfants

4t techniquement, comment vous opériez ?

- Ah ça, c'est la partie la plus délicate de l'histoire. Je vais commencer par vous parler du comportement de la voiture, parce que c'est une partie importante du gameplay.

- Du quoi ? C'est quoi ce « gagne-plaie » ? Encore un truc sado-maso je présume ?

- C'est rien, laissez tomber, c'est pas à vous que je parle. À l'instar de Carmageddon, la voiture est ainsi extrêmement agréable à conduire, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le modèle physique a le bon goût de gérer la gravité et la force centrifuge. Pour ce qui est de la gravité, c'est simple, cela signifie que dès que vos roues ne sont plus en contact avec une surface solide, la voiture tombe (oui, bon...). Jusque-là rien d'extraordinaire, OK. Mais là où ça devient intéressant, c'est lorsqu'une roue ou deux sont concernées par ce phénomène, quand l'engin dérape le long



◀ Les possibilités de déformation de la voiture sont vraiment poussées.

« Sous l'impact, ils perdaient au passage un ou plusieurs membres. »

d'une corniche, par exemple. À ce moment-là, on perçoit nettement qu'il existe un centre de gravité, car tout se déroule de manière extrêmement réaliste. De votre habilité au pilotage dépendra donc la chute ou non.

- Eh mais, à qui tu parles là ? C'est moi qui t'interroge, c'est moi que tu regardes, c'est clair !

- Comme vous voulez, mon capitaine. J'en venais à parler de la force centrifuge, si vous le permettez. Comme je vous l'ai expliqué plus haut, la voiture encaissait un grand nombre de chocs. Mais en plus de la carrosserie défoncée, il arrivait que des morceaux commencent à se détacher de l'ensemble, comme par exemple une aile, un aileron ou le capot. On voyait ainsi le morceau qui tenait par un bout s'écarter brusquement de la carrosserie lors d'un virage. Le plus drôle, c'est que le morceau pouvait très bien s'arracher complètement si la force était trop importante, ce dernier partant alors dans une trajectoire réaliste. Et avec un peu de chance, il arrivait qu'un piéton se prenne le bout de tôle au passage. Par contre, pour ce qui est de l'animation, fallait posséder une machine puissante pour avoir un bon frame-rate. En Direct 3D, l'animation était saccadée et pas très rapide, mais cela restait tout à fait jouable même avec une carte moyenne (comme la Permedia 2). Le Glide était une fois de plus le meilleur choix possible, mais là encore il fallait du matos de compétition pour avoir une bonne impression de vitesse. Pour donner une idée de la chose, un PII 266 et une Voodoo 2 (8 Mo) n'offraient pas une sensation de vitesse fabuleuse. Par contre, c'était nickel sur un PII 400 Voodoo 2 (12 Mo). Sans accélération 3D aucune, c'était jouable, mais... en 320*200 uniquement, puisque de toute façon vous n'aviez pas le choix de la résolution.

- OK, j'en ai assez entendu. T'as pas un petit remord à exprimer avant que je te boucle ?

- Il y a bien un truc ou deux qui m'ont chiffonné. Cette histoire de machine puissante pour faire tourner le truc en 640*480 maxi, c'est quand même un peu lourd comme config pour la majorité des joueurs. Surtout que le clipping était très présent, et que de ce fait l'affichage du décor se faisait souvent au dernier moment. C'est pas la mort, mais quand même, merde. Et puis les menus sont vraiment horribles. Pas ergonomiques pour un sou, moches et peu attractifs, vous voyez le genre. Et puis il y la musique. Mais là, c'est une question de goût, parce que c'était quand même Iron Maiden, hein, un groupe qui a fait ses preuves. Enfin, elle avait au moins le mérite de coller à l'action. Sinon, à part ça, je vois pas, je me suis bien éclaté.

- Allez zou, emmenez-moi ça au trou, je veux plus entendre parler de ce désaxé assoiffé de sang. Bon, faut que je me dépêche d'écrire ce maudit rapport, il y a « Cannibal Holocaust » qui passe ce soir à la télé. Mon film préféré. »

Fishbone

+ l'humour décalé, moi j'adore !
+ La complexité des niveaux.
- Nécessite une machine de course.

EN DEUX MOTS

Digne suite de Carmageddon, ce jeu est tout simplement excellent pour peu que l'on daigne le prendre au second degré. Le principal reproche à formuler concerne la gourmandise du moteur 3D, même en Glide.



Le nouveau Did n'est pas un simulateur de vol : Wargasm, malgré un nom que d'aucuns trouvent ridicule, n'est ni plus ni moins qu'un fort beau simulateur de champ de bataille. Rares sont les softs qui sont à même de nous immerger dans l'ambiance d'un lieu ou d'une époque. Ceci pourrait bien être la plus grande réussite de Wargasm.



MEGASTAR joystick

Wargasm

Simulation de champ de bataille pour tout public - PC CD-Rom

Wargasm a été présenté par beaucoup comme une sorte de Battlezone où on ne construit rien. Au fur et à mesure que les bêtas du jeu nous sont arrivées, il s'est avéré que ce titre devenait de plus en plus un véritable simulateur de conflit terrestre. Au début du jeu, apparaît une carte mondiale divisée en continents. Dans chacun d'entre eux, on devra établir une tête de pont sur une des régions qui les composent. Cela permettra de choisir, après la réussite des missions, un embranchement précis pour continuer la campagne.



▲ *L'art du pilotage des hélicoptères est une étape indispensable pour passer son brevet de Général virtuel.*

Chaque territoire acquis rapporte des points à répartir pour renforcer une armée affaiblie ou acquérir de nouvelles technologies. Au cours de l'évolution du jeu, on a accès à de multiples véhicules et armes qui permettent de conquérir les territoires les plus ardus. Chacune des nations comporte un niveau de technologie et d'entraînement de ses armées. Comme nous sommes des lâches dans l'âme, nous commencerons donc par les pays du Tiers-Monde qui eux n'ont pas eu accès à la version 2.1 de Wargasm, puis si les choses se passent bien, nous pourrons nous attaquer à l'Europe, aux États-Unis ou encore à la Chine (un monument de difficulté) et aux pays de l'Est. Après avoir choisi le terrain de nos aventures, il faut bien s'équiper : au début, pas de quoi pavoiser, quelques chars légers, des hommes de l'armée régulière et un ou deux hélicoptères de transport constitueront l'essentiel de nos forces d'invasion.

La carte tactique

Après être passé chez le fourrier, on découvre une carte tactique où sont résumés tous nos objectifs de missions. Mais c'est aussi sur celle-ci que nous allons devoir déployer nos hommes (sur des points de larguage disposés çà et là sur le terrain) et les faire bouger en leur donnant des ordres basiques. Sur ce même écran, on découvre quelques icônes d'ordres qui vont nous aider à mener la guerre à son terme. Ces derniers sont assez basiques : sélection et constitution de groupes, mouvements, attaque et défense dans une zone. Did ne s'est clairement pas embarrassé de

Le monde de Wargasm

L'univers dans lequel se déroule Wargasm est un chef-d'œuvre du politically correct : en 2025, la plupart des gouvernements des grandes puissances ont signé une sorte de pacte pour mettre enfin un terme à toutes les guerres déchirant les premières décades du XXIe siècle. Pour ce faire, ils ont créé le WWWW (acronyme de World Wide War Web), sorte de cyberspace guerrier où s'affrontent les forces armées virtuelles des différentes nations. Les perdants, dans ce jeu, voient leur produit national brut diminué par retrait automatique, au fur et à mesure que les forces ennemies prennent contrôle de leur territoire. De cette mine de bonté, je tire deux réflexions principales : le pauvre type qui a inventé ce principe est une ordure, tout d'abord à cause de cette idée de con, les pays pauvres s'appauvrissant ; mais de plus, ces derniers sont obligés de se battre avec des technologies minables et se font ridiculiser en se faisant rouler dessus. Décidément, j'ai toujours pensé qu'il ne fallait jamais filer un RIB à n'importe qui. Dans ce petit jardin d'Eden, il y avait bien sûr des crevures de pirates. Ces derniers, sous le couvert de la ridicule idée de " libre circulation des informations ", semaient le chaos jusqu'à ce que vous, grand égalisateur, vous ne fonciez sauver ce monde ridicule grâce à vos petits bras musclés. C'est ainsi que vous démarrez, à la tête d'une armée que l'on vous a prêtée, afin de tenter de tout envahir pour ensuite redistribuer les territoires à qui de droit. Après mûre réflexion, on se demande si DID a tenté de jouer la carte de la cyber originalité ou encore celle de l'hypocrisie du marketing, toujours un peu frileux devant les bains de sang.

fioritures dans cette partie du jeu, qui ressemble de loin à de la stratégie temps réel. Malgré la bonne maîtrise de l'ensemble et l'assurance de la victoire. Par ailleurs, on peut aussi intervenir sur le terrain d'autres manières : suivant le matériel acquis, on peut commander un parachutage de troupes à un endroit précis, ordonner le bombardement d'une unité hostile ou d'une base, envoyer un drone de reconnaissance pour visualiser ce qui nous attend plus loin ou encore observer en vue satellite un point précis de la carte. Mais la commande la plus importante se trouvant sur les lieux est celle qui nous permet de nous glisser, à tout moment, à l'intérieur de chacun des véhicules. Seule une juste répartition du temps passé à l'intérieur d'une troupe et sur la carte pourra nous amener à la victoire.

Dans la peau d'un tank

Pas de doute, c'est bien ici le cœur du jeu : à chaque instant, on peut s'incarner dans chacune des unités alliées pour prendre les choses en main. Wargasm inaugure un genre nouveau, celui de la Tactique/Arcade. Chaque unité possède des options tactiques uniques, et il faudra savoir maîtriser chacune d'elles à la perfection. En fait, ce qui peut surprendre le plus, c'est le fait que le jeu change du tout au tout suivant l'unité dans laquelle on se trouve : le fantassin, en règle générale, a une discrétion exceptionnelle et on l'utilisera pour les embuscades ou encore pour s'approcher discrètement d'un blindé ennemi afin de lui jouer un tour de fourbe. Le blindé lourd sera utilisé pour passer les défenses les mieux construites, tandis que les véhicules légers serviront à transporter les hommes ou encore à riposter contre les attaques aériennes. Les hélicos, quant à eux, pourront disperser en quelques coups de roquettes une avancée de troupes ennemies. Tout ce petit monde possède son propre tableau de bord (en fait, réduit au minimum graphique syndical) et un armement très divers et varié. Les seuls dénominateurs communs étant un zoom permettant de sniper comme un ouf, et un HUD affichant un compas électronique avec diverses données comme les points de dégâts, le type d'arme, l'orientation de la tourelle et la vitesse. Sur ce dernier, sera aussi affiché un azimut qui indique d'où proviennent les balles qu'on se reçoit lâchement dans le dos.



▲ L'ambiance d'un champ de bataille parfaitement restituée : les hélicoptères d'attaque protègent les chars contre leur alter ego d'en face.

Moteur physique

Mais la vraie innovation, dans tout ce beau petit univers, est certainement le modèle physique qui gère l'ensemble des objets se trouvant sur le champ de bataille. Développé à l'origine pour une simulation de tank à destination de l'armée (Did aime à s'entourer de beaux militaires de la R.A.F.), ce dernier est à même de prendre en compte des données mathématiques capables d'assurer un bon réalisme de la dynamique des véhicules, des courbes balistiques et des effets de particules et d'explosions. Prenons un exemple précis : chaque élément possède une puissance moteur (même les hommes), une résistance, un poids et une inertie. Le calcul en temps réel de toutes ces données va nous permettre, par exemple, d'observer un char glisser sur une pente trop abrupte ou encore d'emboutir et pousser des objets présents sur le terrain. Dans la même optique, on pourra le voir patiner sur un terrain humide ou passer à travers des obstacles, s'il possède une masse et une vitesse suffisantes. Ces effets ne sautent pas aux yeux, mais à force de jouer on appréhende le potentiel réaliste de la chose. Quelques objets encombrants obstruent souvent le passage de nos forces armées ou tout au moins leur champ de vision, comme des bottes de paille, des mines ou encore des grillages, des murets et des palissades. Les véhicules les plus légers devront les contourner, mais les tanks lourds pourront soit les faire sauter, soit percer une brèche en roulant par-dessus. Lorsque, juché sur la tourelle, on roule sur des chaos, on ressent bien les aspérités de la route, amorties par les suspensions. Sur les tanks lourds, le gyroscope de la tourelle rétablit le canon dans une direction et une hausse constante, et cet effet est bien restitué dans la simulation. Un autre critère de calcul entre aussi à tout moment en ligne de compte : il s'agit de la faculté de chaque élément à repérer tout ce qui l'entoure. Pour ce faire, les bâtiments et les forces armées ont un coefficient de discrétion qui influe dans le savant calcul du " vu ! " et " pas vu ! " Ce dernier est aussi mâtiné de puissance radar, et prend en compte les aspérités du terrain et les obstacles qui peuvent couper la ligne de vue entre deux troupes. Autant il sera facile pour une D.C.A. de repérer un hélicoptère volant à moyenne altitude, autant il sera plus ardu pour un tank lourd de localiser un homme se glissant derrière lui en marchant. Ces données sur la " furtivité " augmentent d'autant plus l'intérêt du jeu, en nous poussant à examiner le terrain pour choisir des troupes adaptées aussi bien à celui-ci qu'aux objectifs assignés.



Les arbres, et la végétation en général, en prennent aussi plein la tronche. ▲



Le service national et les honneurs militaires enfin à la portée des moins cons.

Terrains toutes textures

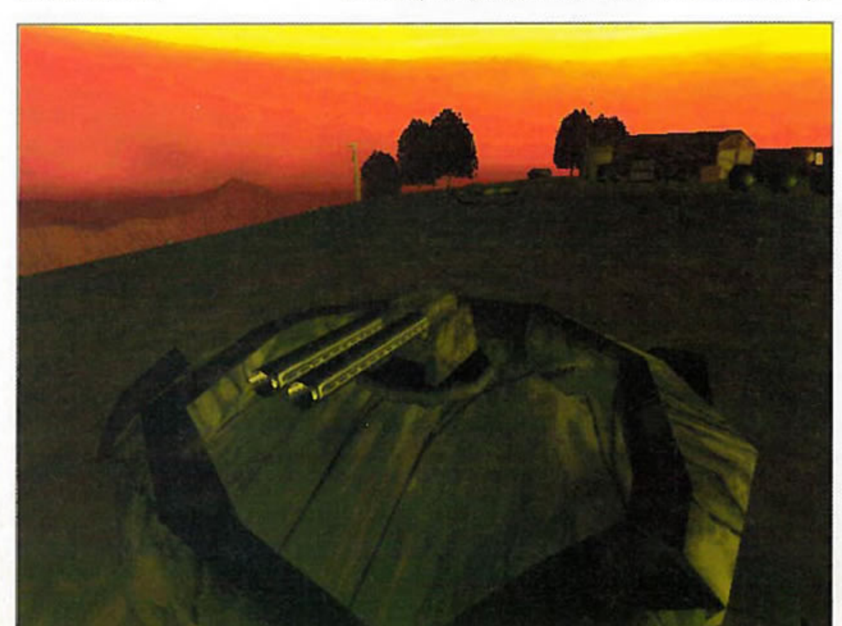
À propos de terrains, les développeurs de Wargasm ont fait vraiment un énorme boulot dessus : de la forêt, en passant par la steppe, jusqu'aux déserts du Maghreb, on retrouve une ambiance parfaite grâce aux graphismes, disons-le tout simplement, très beau. Chacune des régions possède une dizaine de cartes uniques, sur lesquelles est disposé tout ce beau monde. Au gré des missions, ces dernières sont aménagées en défense, que ce soit de façon naturelle (une rivière avec peu de ponts) ou militaire : mines, barbelés, bites de béton et autres croisillons de métal pour prendre la tête aux blindés. Les textures utilisées sont une vraie réussite, seule l'eau pèche un peu par rapport à l'ensemble : même si les lacs d'eau calme sont superbes, on aurait souhaité un tant soit peu d'animations dans les rivières. Il est vraiment indispensable de savoir s'adapter à chaque spécificité régionale, le type de jeu et les tactiques changeant du tout au tout suivant le relief du terrain ou les éléments dont il est recouvert (bases et bâtiments, arbres, surfaces agraires). Parfois, des objectifs de missions sont tellement bien défendus par des obstacles naturels ou autres, qu'il est impossible pour un véhicule de s'y frayer un chemin. Il faudra donc envoyer un commando au casse-pipe, tout en le protégeant par un char, si on en a la possibilité.

Entraînement et stratégie

On aurait bien tort de croire que Wargasm se limite à une avancée massive d'unités, dans un but de destruction avouée. C'est un peu bateau que de dire ça, mais bon, n'empêche que tout ne se limitera pas à foncer et détruire tout ce qui bouge. En effet, parfois on sera amené à prendre la tête d'une formation de défense, que ce soit de notre armée ou d'une infrastructure. La tâche ne sera pas moins ardue qu'un assaut lourd, mais nous aurons aussi l'occasion de nous glisser dans la " peau " d'un bunker ou d'un canon antiaérien pour défendre notre roastbeef. Le jeu prendra alors des aspects d'incoming, et on retrouvera cette sorte de gameplay, la stratégie en plus. Juste un mot sur les missions d'entraînement. Surtout ne les dédaignez pas : elles vous apprendront à vous servir de toutes les possibilités majeures et mineures de chaque homme ou véhicule. On découvrira, entre autres, du côté de l'infanterie, comment ramper



▲ Dans Wargasm, on s'incarne aussi dans des postes de défense fixes. Ici, une Flak.



Les forces en présence

Wargasm offre un éventail de 22 unités. Celles-ci sont réparties en plusieurs catégories : piétaille, hélicoptères, DCA, transport de troupes, blindés et avions.

FANTASSIN
Le fantassin existe en deux largeurs : le commando, lourdement équipé et plutôt résistant et le bidasse de base. Ses armes sont le fusil d'assaut, le lance-grenades, et les explosifs qu'il placera çà et là avant de pouvoir les faire détonner dans l'ordre de pose.



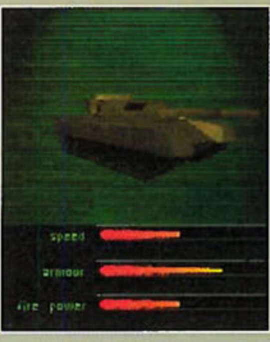
COMMANCHE
Hélicoptère à double rotor d'origine russkoff, le KA50, comme son homologue le Comanche, est capable d'éliminer rapidement de multiples cibles terrestres grâce à ses missiles hydra et son canon de 25 mm.



M1
Char lourd de l'armée américaine, le Abrams n'est pas un modèle de rapidité : son blindage et son armement sont toutefois adaptés aux assauts éclairs.



T80
D'origine soviétique, ce char d'assaut lourd compose l'essentiel de l'armée des pays du pacte de Varsovie. Muni d'un blindage capable de résister aux calibres les plus imposants, il jouit d'une bonne rapidité et d'un moteur puissant qui lui permet de gravir des pentes très raides.





RAS LE BOL D'ÊTRE MARRONS À NOËL ?

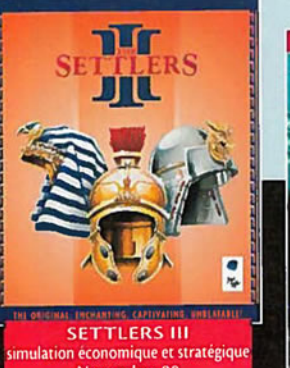
CETTE ANNÉE, CHOISISSEZ LA CRÈME !

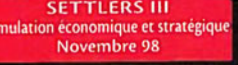
Liste des cheminées agréées :

02 Continent Laon ZAC Ile de France - 02000 LAON
03 Leclerc Belle Rive Le Champ de Navarre - 03700 BELLERIVE SUR ALLIER
08 Cora Villers Semeuse RN 64 - 08000 VILLERS SEMEUSE
13 Hypermedia La Valentine Centre Commercial La Valentine 117, Traverse de la Montre - 13011 MARSEILLE
Hypermedia Vitrolles Centre Commercial Carrefour Quartier du Griffon BP 257 - 13127 VITROLLES
29 Continent Quimper Pont de Poulguinau - 29100 QUIMPER
Leclerc Gouesnou Kergaradec / Gouesnou - 29601 BREST
31 Leclerc Saint Orens Allée des Champs Pinsons - 31650 ST ORENS
Leclerc Blagnac 2, rue Emile Zola - 31715 BLAGNAC
33 Auchan Le Lac Quartier du Lac - 33080 BORDEAUX
37 Hypermedia Saint Pierre des Corps Centre Commercial des Atlantes - 37700 ST PIERRE DES CORPS
40 Leclerc Mont de Marsan 1234, avenue du Vignau - 40000 MONT DE MARSAN
44 Espace Culturel Paridis Espace Culturel 14, route de Paris - 44000 NANTES
54 Cora Houdemont BP 59 RN 57 - 54180 HEILLECOURT
Hypermedia Nancy 9, boulevard Barthou - 54500 VANDOEUVRE
56 Continent Vannes Le Fourchène - 56000 VANNES
57 Cora Forbach Avenue de L'Europe - 57600 FORBACH
59 Hypermedia Lomme 130, rue du Grand But - 59462 LOMME
60 Cora Creil RN 16 - 60740 SAINT MAXIMIN
64 Espace Culturel Pau Avenue Louis Sallenave - 64000 PAU
65 Espace Culturel Tarbes / Librairie du Méridien Centre Commercial Méridien Route de Pau - 65420 IBOS
66 Auchan Perpignan RN 9 Route de Perthus - 66028 PERPIGNAN
67 Hypermedia Vendenheim 34 Route de Strasbourg - 67550 VENDENHEIM
69 Continent Francheville Avenue Chater D42 - 69340 FRANCHEVILLE
Auchan Saint Priest ZAC du Champ du Pont - 69800 SAINT PRIEST
74 Cora Amphion SA Service Détail RN 5 - 74500 AMPHION LES BAINS
75 Extrapole Montmartre 163/167, rue Montmartre - 75002 PARIS
Surcouf 139, avenue Daumesnil - 75012 PARIS
Printemps Haussmann 171, boulevard Mac Donald - 75019 PARIS
BHV Rivoli 14, rue du Temple - 75189 PARIS
77 Hypermedia Villiers Centre Commercial Villiers 77195 DAMMARIE LES LYS
France CD 16, rue Louis Martin ZA du Cerisier - 77404 LAGNY
Continent Chelles RN 34 - 77508 CHELLES
83 Continent Ollioulles Centre Commercial Toulon Ouest - 83190 OLLIOULES
84 Auchan Le Pontet ZAC du Saint Tronquet - 84130 LE PONTET
91 Cora Massy CD 120 - 91300 MASSY
93 BHV Rosny 2 Centre Commercial Rosny 2 93117 ROSNY SOUS BOIS
Extrapole Aulnay Centre Commercial Parinor 93600 AULNAY SOUS BOIS
94 Leclerc Vitry 2, rue Eugène Hénaff - 94405 VITRY SUR SEINE
Extrapole Belle Epine Centre Commercial Belle Epine - 94521 THIAIS

Disponibles également dans les magasins :

- **Difintel**
- **Forum Espace Culture**
- **Furet du Nord Lille** et tous les magasins Furet du Nord
- **King Games**
- **Micromania**
- **Pagan / Cyner J**
- **Score Games**
- **Ultima**
- **Virgin**

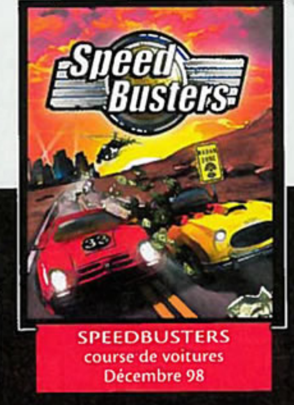




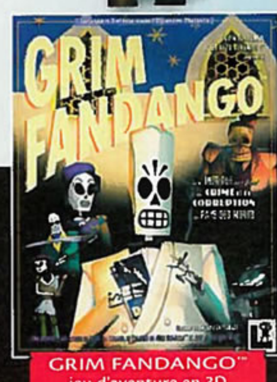
SETTLERS III
simulation économique et stratégique
Novembre 98



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION II
simulation de course de monoplaces
DISPONIBLE



SPEEDBUSTERS
course de voitures
Décembre 98



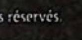
GRIM FANDANGO™
jeu d'aventure en 3D
DISPONIBLE



STAR WARS™, ROGUE SQUADRON™ 3D
simulation de combats spatiaux
Décembre 98









▲ *Ambiance médiévale oblige : un château-fort.*





▲ *On roule sur les gens à tout-va. Tiens, une tête qui dépasse.*

comme un lâche derrière des blindés pour les piéger, ou encore comment faire de l'auto-stop en attendant le transport de troupes. Le pilotage de l'hélicoptère s'apprendra par contre dans la douleur, à cause de la difficulté inhérente à le manier et à celle de son système de visée. En bref, jouez et rejouez-les.



Intelligence artificielle

La gestion des unités dirigées par l'ordinateur est dans son ensemble fort correcte. Même si on peut deviner que nombre de missions sont scriptées, il s'avère qu'au contact, les unités réagissent avec une intelligence rare, faisant parfois des erreurs bien humaines. Au cours d'une partie, il m'est arrivé d'assister à la mort brutale d'un homme qui suivait, en courant, un blindé de son propre camp lorsque ce dernier s'est retrouvé face à une force antagoniste : à ce moment-là, le blindé a tenté de reculer derrière une aspérité pour se mettre à l'abri, et le fantassin s'est transformé en grosse éclaboussure de sang sous les chenilles. Dans un autre registre, on peut distinguer des principes d'I.A. appliquées au champ de bataille : les véhicules légers vont en reconnaissance ; si elle est fructueuse, la reconnaissance est suivie par une vague d'assauts de blindés lourds, avec des hélicoptères suivant de près afin de les protéger contre toute autre menace terrestre. Mais au cours du jeu, j'ai aussi vu se dérouler quelques autres figures de style : des tactiques comme la prise en tenaille, ou encore l'envoi de forces spéciales dans les forêts, à la recherche de mes précieux chars.

Moteur graphique

Le moteur graphique est à l'image du jeu : magistral. Tout semble y avoir été fait pour satisfaire nos yeux, où que l'on puisse porter son regard. À cet égard, sachez que les véhicules, même s'ils sont bien modélisés, ne jouissent pas de tout ce qu'on aurait pu attendre d'un tel morceau de bravoure : ils sont, dans leur ensemble, assez carrés et ne possèdent pas des textures exceptionnelles. En gros, ils semblent tous flambant neufs. Mais j'en entends déjà qui se défendent en se réfugiant derrière leur principe de guerre virtuelle où tout est propret. Bon, fort heureusement, le reste rattrape de très loin cette petite imperfection. Le système de gestion des particules, lors des explosions, est un excellent mélange entre le temps de calcul et le nombre d'objets affichés. On peut admirer tous les éléments du terrain éclater lors d'un gros blast ; ils me font d'ailleurs penser à ceux présents dans les jeux de Rage Software. On entre ici dans le domaine du petit chef-d'œuvre : les effets de souffle sont représentés par des halos de lumière orangeâtre, qui dépareillent d'autant avec les tons pastel des terrains. Les tirs, eux aussi, font partie de ce



Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.

Il ne tient qu'à vous de faire plus court.

The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires.

Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses. Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...

Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.







JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?



www.eu.microsoft.com/france/jeux/

* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont *Age of Empires : The Rise of Rome Expansion*, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35 F. Détails de l'offre en magasin.

■ JOUABLE SUR P200 64 MO RAM ■ EDITEUR INFOGRAMES
■ DÉVELOPPEUR DIGITAL IMAGE DESIGN ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	6



Wargasm : comme un goût de guerre dans la bouche



Les effets, lors des explosions et des tirs, sont tous magnifiques.

que j'ai pu voir de plus réaliste : de l'éclat du missile antichar qui nous arrive dans la gueule, aux flammes présentes à la bouche d'un canon de D.C.A. faisant feu. On en prend pour notre argent. Pour ce qui est des ruines disséminées sur le terrain, certaines des carcasses touchées s'enflammeront et projetteront de la fumée noire. Même chose pour les bâtiments en état avancé de destruction. Les marques au sol demeureront sur le terrain, que ce soit le cratère provoqué par une explosion ou plus simplement les traces de chenilles témoignant du passage d'un char. Ces dernières projettent aussi de la poussière ou de la boue, en fonction du sol sur lequel l'engin évolue. Côté atmosphère, rien n'est généré au pif : chaque scénario se déroule à une heure précise, et de superbes textures de cieux viennent renforcer l'ambiance d'un jour de canicule, d'une petite matinée morne et brumeuse ainsi que d'un temps de chien si vous n'avez pas de bol. Dans ce cas, les véhicules auront une plus grande tendance à déraper ; et les ennemis, surtout les fantassins, seront d'autant plus difficiles à localiser. Les gouttelettes tombent sur le pare-brise, où elles sont balayées par des essuie-glace. Les ambiances de nuit sont parmi les plus impressionnantes : à peu de choses près, on se croirait en direct du feu d'artifice de Bagdad, en 1991. Les tirs se distinguent de loin et la nuit est remplie de traînées lumineuses. Les carcasses de véhicules en feu projettent un halo de lumière autour d'eux.

Quelques défauts

On a beau dire, tout chef-d'œuvre ne peut pas être exempt de défauts. Le premier bin's qui me vient à l'esprit concerne l'animation des hommes : pour une raison inconnue, dans la bêta testée, ceux-ci, lorsqu'on tente de les faire courir, mettent trois plombes à partir pour exécuter une espèce de jogging mou. Pareillement, on regrette des choses plus habituelles, dans ce type de grands jeux : pas assez d'unités, pas de possibilités de définir des temps d'arrêt sur la carte tactique avec des waypoints, ou au moins des pauses dans une avancée. Dans le même style, mais cette fois dû au background plutôt déficient, on regrette l'absence de communications radio et le manque d'ordres que l'on peut donner alors qu'on se trouve en vue 3D. Le joueur invétéré qui sommeille en chacun de nous aurait souhaité une partie un peu plus stratégico/économique, où l'on aurait pu construire ou concevoir quelque chose. Je le rappelle une fois de plus, ce sont plus des décisions malheureuses dues au thème de Wargasm, qu'une impossibilité technique. Mais bon, j'ai mis du temps à m'y faire...







Joystick obligatoire

L'une des premières choses à apprendre, dans Wargasm, est la façon de manier l'engin au joystick. Ici, pas question de jouer au clavier, à moins d'être un garçon du genre maso. L'idéal est un bon joystick, avec axe de lacet et de type Sidewinder : sur la torsion de la poignée, on placera l'axe de rotation de la tourelle (ou de la vue pour l'homme), le fait de pencher le manche en avant et en arrière faisant varier la vitesse. Au bout d'une demi-heure de jeu, on pige facilement le truc et on peut, à la manière de Mechwarrior, désolidariser l'angle de tir de la trajectoire du véhicule, comme un pro. L'un des boutons contrôle aussi la hausse du canon ou de l'arme, et deux autres permettent de remettre ces derniers dans l'axe ou encore de freiner. Wargasm montre autant d'originalité dans le choix de ses musiques que dans le reste du jeu : cette fois-ci, pas de techno ou de musique d'ascenseur, mais bel et bien des morceaux choisis de classique. Ici, bien entendu, point de Lulli ou de Barber : que des auteurs groove, tels que Beethoven ou Wagner.

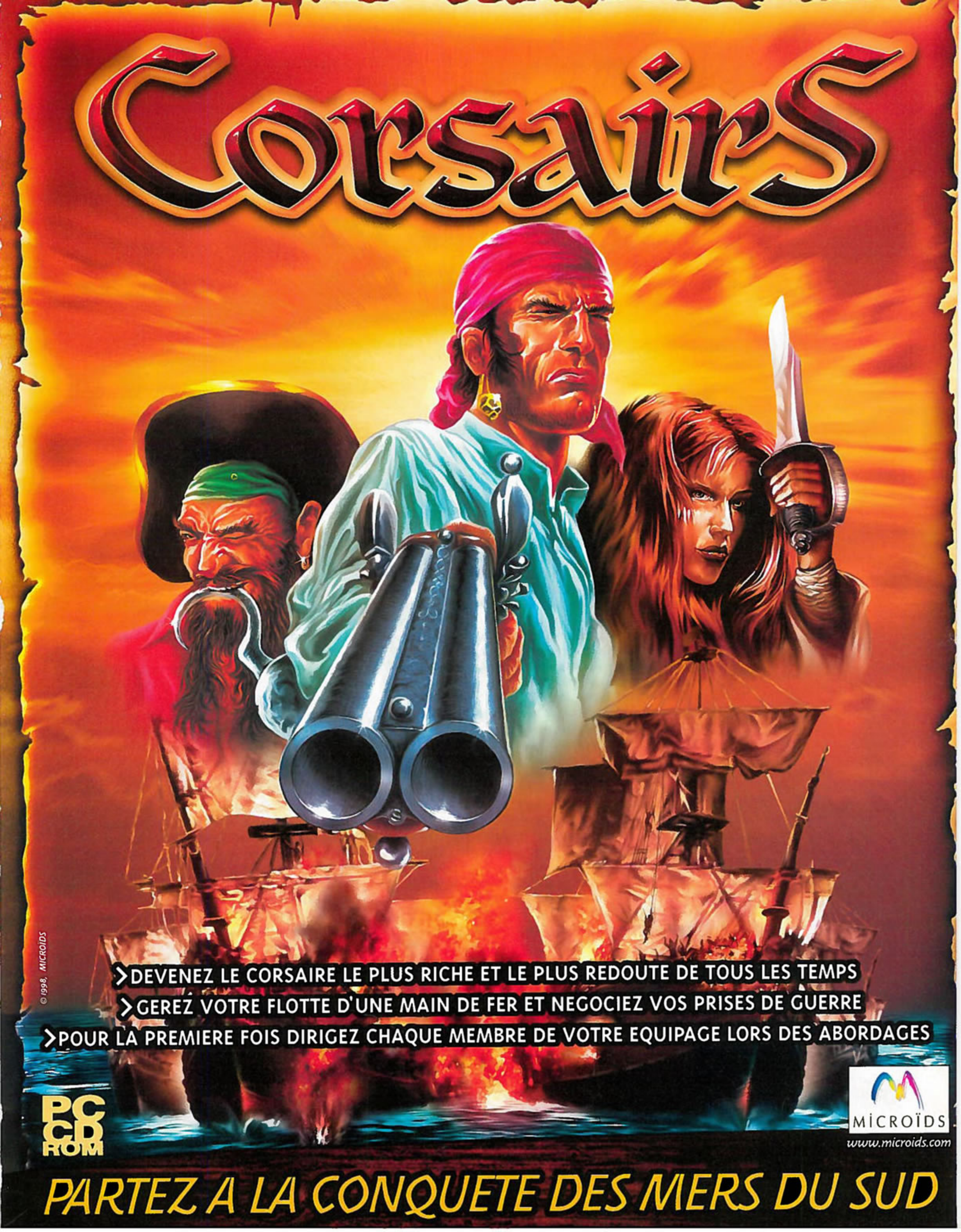
Bob Arctor

+ L'ambiance à toute épreuve.
+ Le grand nombre d'unités " pilotables ".
+ La beauté du moteur graphique.
- L'animation des hommes, pas bien jolie.
- Le background aux frontières du réel et du ridicule.

EN DEUX MOTS

Pour ceux qui aiment à la fois la guerre contemporaine et la 3D, Wargasm est certainement ce qui se fait de mieux. Une ambiance unique et des graphismes somptueux en font un petit bijou pour les amateurs du genre, même si le jeu est alourdi par un background des plus cons.




Corsairs
© 1998, MICROÏDS
>DEVENEZ LE CORSAIRE LE PLUS RICHE ET LE PLUS REDOUTE DE TOUS LES TEMPS
>GEREZ VOTRE FLOTTE D'UNE MAIN DE FER ET NEGOCIEZ VOS PRISES DE GUERRE
>POUR LA PREMIERE FOIS DIRIGEZ CHAQUE MEMBRE DE VOTRE EQUIPAGE LORS DES ABORDAGES
PC CD ROM
MICROÏDS
www.microids.com
PARTEZ A LA CONQUETE DES MERS DU SUD

■ JOUABLE SUR **P166 3DFX** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ DÉVELOPPEUR **DELPHINE SOFTWARE FRANCE** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8

Moto Racer a été une véritable bombe, à l'époque de sa sortie, c'est un fait. Mais aujourd'hui, la concurrence est rude et cette suite ne comble pas tous les espoirs que les joueurs avaient mis en elle. Il faut dire qu'on l'attendait au tournant.



Moto Racer 2

Arcade pour tous joueurs - PC CD-ROM

Comme son prédécesseur, Moto Racer 2 propose au " p'tit gars qui n'en veut " de piloter de la bécane de pro, sur des pistes bitumées ou non. Pour la partie route, c'est la dernière hypersport de Yamaha qui s'y colle, à savoir la 1000 R1. Bon, je n'ai rien contre les bécanes de nains mais, perso, j'aurais préféré voir mon ex-p'tit ZX9R, histoire de me rappeler des souvenirs. Paix à son âme. Pour le cross, c'est apparemment toujours des KTM mais, là, j'en mettrais pas ma main bionique à couper. Le soft propose 8 circuits de vitesse et 8 de cross, dans des décors urbains, amazoniens, sahariens ou encore campagnards. La première amélioration de MR2 concerne le graphisme et, en fait, il s'agit de la plus flagrante. La végétation et les bâtiments sont réussis, la piste est bien texturée, les bécanes particulièrement bien modélisées, bref, c'est du bon boulot. De plus les abords de la piste sont maculés de pubs de véritables sponsors. On regrettera juste le manque d'originalité visuelle des tracés. Cependant, vous pourrez concourir aussi bien de jour que de nuit, sous la neige ou la pluie. Les effets visuels sont très corrects (flocons, gouttes, lampadaires, réflexion lumineuse sur le carénage) mais lens flare et éclairage des phares sont décevants. Si l'animation en 800*600 s'avère un poil saccadée en Direct3D (avec une carte genre Permedia 2, par exemple), elle devient, par contre, impeccable avec les miss Voodoo. Certes, un bug de la bêta ne m'a pas permis de tester la 3Dfx dans toutes les résolutions mais, avec une Voodoo 2, finesse, fluidité et rapidité sont au rendez-vous en Direct 3D. Même lorsque l'écran est divisé en quatre fenêtres (4 joueurs peuvent s'affronter simultanément), l'affichage demeure assez rapide pour que cela reste jouable. L'éditeur de circuits est, lui, un simple gadget, car vous ne modifiez que le tracé et pas ce qu'il y a autour (vous choisissez un thème visuel et l'éditeur s'occupe automatiquement du reste). Et encore, tous les tracés ne sont pas possibles, l'éditeur limitant l'angle des virages et la hauteur des dénivelés. Impossible de croiser les routes non plus.





Qu'est-ce qui cloche ?

Eh bien, outre l'embrayage (blague en vogue chez les apprentis mécanos), il faut bien se rendre à l'évidence : le gameplay n'a pas bénéficié du même souci d'amélioration que le reste du programme. On retrouve ainsi la même maniabilité que dans Moto Racer 1 (ex : moto qui colle à la route même en passant sur des bosses), exception faite du comportement de la R1 qui a été rendu plus amusant en mode simulation (avec le pneu arrière qui décroche très progressivement). Mais malgré cela, on n'a pas l'impression de jouer à un nouveau jeu. De même, les bords de piste sont toujours aussi mal foutus car, à l'instar de MR1, vous resterez scotché sur place pour avoir eu l'outrecuidance de toucher 1 pixel du trottoir. Impossible d'aller fureter à droite ou à gauche, histoire de prendre des chemins de traverse, comme Red Line Racer. Super frustrant. Les animations d'ambiance ont disparu, puisque seuls les nuages viendront désormais égayer le ciel. Les motos ne sont toujours pas customisables et vous vous retrouvez encore limité à 8 bécanes dont seules la couleur et les caractéristiques changent (grip, accélération, vitesse, freinage). Tout ça pour vous dire qu'il ne se passe pas grand-chose et qu'on se lasse rapidement, faute d'un gameplay substantiel. C'est pourquoi Moto Racer 2 n'est pas aussi excitant qu'escompté. Toutefois, pour être totalement objectif, il faut dire que ceux qui n'ont pas joué à MR seront moins déçus. Car toutes ces critiques ne signifient pas que MR2 soit mauvais, mais plutôt qu'il manque cruellement d'innovation. Mais qui n'a pas joué à Moto Racer ? Hum ? Qui ? Pas grand monde, et c'est bien là le problème.

Fishbone

+ Un beau graphisme.
+ Quatre joueurs sur un même écran.
- Ça manque d'innovation.
- Un manque d'innovation aussi.

EN DEUX MOTS

Malgré un beau graphisme et une réalisation de bonne facture, on attendait beaucoup plus de Moto Racer 2.

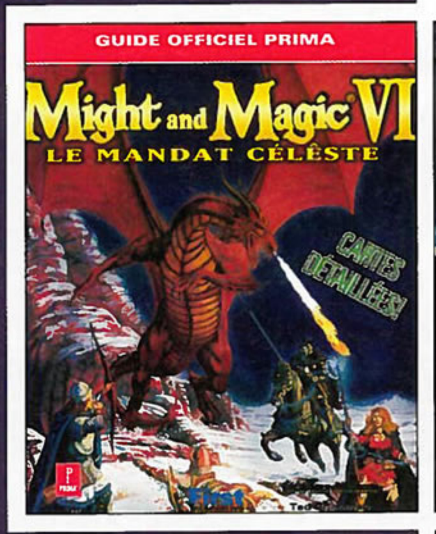


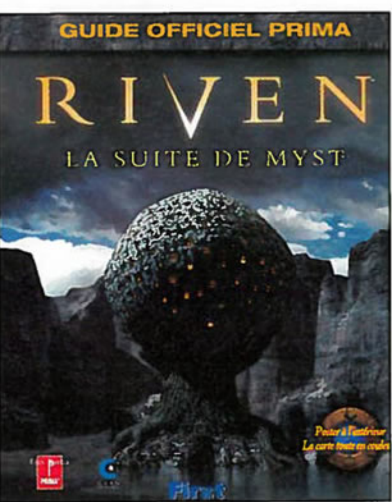
A Noël, les *gamers* se sentent moins *seuls*







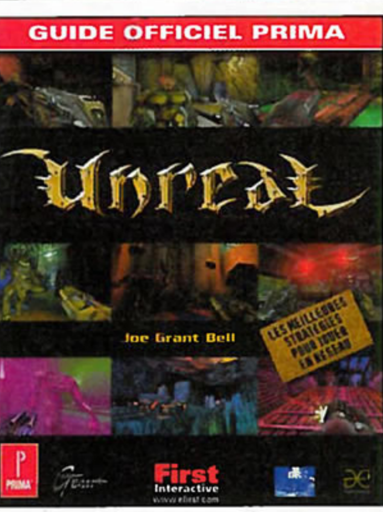












Solutions *Jeux*

et très prochainement : ***Dune 2000, Caesar III, Command and conquer - Tiberian sun...***

la collection "Guides Officiels"

First Interactive

13/15, rue Buffon 75005 Paris
Tél : 01 55 43 25 25 - Fax : 01 55 43 25 20
E-mail : firstinfo@efirst.com

Test



■ JOUABLE SUR **P200 + CARTE 3D** ■ EDITEUR **HASBRO** ■ DÉVELOPPEUR **HASBRO ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



Le malheur avec un PC, c'est que ça n'est pas une console. Les bons jeux de plate-forme, de puzzle, de sport sont rares... Mais l'un des nombreux avantages d'un PC, c'est que ça n'est pas une Nintendo 64.



Glover

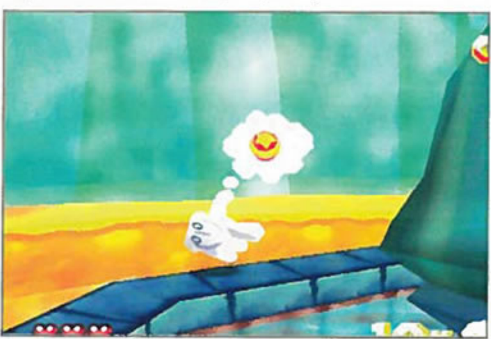
Plate-forme 3D pour tout public - PC CD-Rom







La Nintendo 64... La bonne blague... Il y a un an et demi, j'avoue que les performances de cette machine m'avaient fait douter de l'avenir du PC. Suivirent une centaine de mauvais jeux, à la queue leu leu, comme des nazes, et quelques exceptions, quatre pour être précis : ISS 64, Mario 64, GoldenEyes et Zelda 64. C'est mince. Je passe dans les bureaux de nos étranges voisins, ceux du magazine Joypad, et les voilà, justement, événement fort rare, tout joyeux autour d'un nouveau jeu N64 : Glover. Par curiosité, je me fais prêter la manette en forme de vaisseau de Star Trek... et, effectivement, Glover est une bonne surprise. Oh, c'est pas super joli, les couleurs sont criardes, les décors sont trop dépouillés, le graphisme est niais, mais l'idée, elle, est excellente. On joue une main. Une main, séparée de son corps, qui appartenait à un magicien ayant foiré un sortilège. Le but est donc de réparer sa bourde en récoltant, par centaines, des cristaux de magie. Cette main dispose d'un accessoire multi-usage : une balle magique, sorte de multitool pour chien, qui se transforme, selon votre désir, en ballon de plage, en boule de bowling, de pétanque ou en bille de verre.



▲ *Pousser une baballe, ça peut sembler trivial. Pourtant, on retrouve les sensations du bon vieux Marble Madness.*

Chacun de ces états correspond à des propriétés physiques différentes. Et c'est l'exploitation de cette idée qui m'a pas mal impressionné, car l'éventail d'actions et de combinaisons entre la main et sa balle est très complet. Séparée de cette dernière, la main peut marcher, ramper, sauter, nager, frapper, etc. Mais, accompagnée de sa balle, elle peut la pousser (le jeu ressemble alors beaucoup à l'inoubliable Marble Madness), dribbler avec, sauter dessus, marcher dessus en équilibre (pour traverser, par exemple, une étendue d'eau), la lancer pour déclencher un mécanisme, attaquer un ennemi, etc. Qui plus est, les 30 niveaux sont variés et la difficulté croissante. Il y a 6 boss de fin (un par monde) et 6 bonus intéressants. Par contre, le jeu devient assez vite difficile et technique, et les joueurs moyens commenceront à ramer dès le septième niveau (un mode facile est proposé, mais on n'accède plus alors aux niveaux bonus). Bref, je quitte la rédac de Joypad, agréablement surpris. Et heureux hasard, je tombe sur Glover version PC. Je le teste, c'est exactement le même, en plus beau : pas d'effet de flou inhérent à la N64 et le clipping est moins important. Pas de regret donc : la N64 ne passera pas par moi.

monsieur pomme de terre

+ Une très large panoplie d'actions et de combinaisons.
+ Un jeu long, varié, plein d'idées.
- Le graphisme Barbapapa, ah ! que je n'aime pas ça !

EN DEUX MOTS

Passé outre son graphisme guimauve, Glover est un bon jeu, construit autour d'un principe ludique, neuf et riche. Mais attention, sous une apparence puérile, il cache un jeu difficile. Les débutants coinceront vite, les joueurs moyens avanceront en se cassant les dents.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	70	84



Arcanes a été développé par les voyous de Mythos, la boîte à qui nous devons la série des UFO/X-COM (et qui n'est, heureusement, pas responsable de X-COM : Interceptor). Des spécialistes de la stratégie au tour par tour, donc, qui se lancent aujourd'hui dans la stratégie temps réel avec, dedans, des petits morceaux d'aventure et de jeux de rôle.

Arcanes

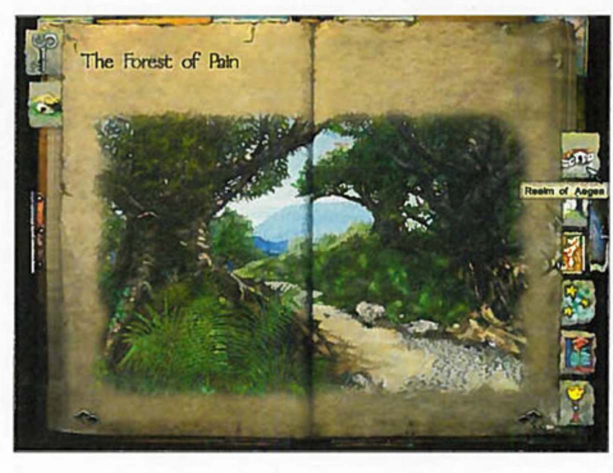
Action/stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom





Il était une fois un apprenti sorcier, Cornelius, qui avait hérité d'un vieil oncle excentrique, une citadelle perchée dans les montagnes. Non, ce n'est pas Bob Arctor. Néanmoins, curieux, le magicien en herbe décida de visiter le laboratoire du tonton décédé. Cornelius allait de découverte en découverte : un vieux grimoire rédigé en runes, une boîte faite de bois précieux et délicatement ornée de motifs en creux. « Oh ! Mais quel est donc cet appareillage étrange ? », ce furent les dernières paroles de Cornelius, qui tirait sur un levier. Le sorcier imprudent venait d'être téléporté dans un monde parallèle, un monde de magie et de créatures féroces où son apprentissage de la sorcellerie allait prendre une tournure accélérée.

Avant d'espérer rejoindre son monde d'origine, Cornelius va devoir traverser trois royaumes hauts en couleurs : un monde celte, un monde grec et un monde médiéval. Chacun de ces territoires (décomposés en 10 régions) est placé sous le contrôle de sorciers-barons agressifs et arrogants qu'il faudra bien évidemment affronter et vaincre.



Magie et Mythagos

La principale originalité d'Arcanes réside dans le système de combats et de magie, qui n'est pas sans rappeler Dark Legions. Chaque sorcier dispose d'un réservoir d'énergie magique qui lui sert à lancer des sorts et, notamment, à invoquer des créatures pour se défendre et combattre. Par exemple, pour 17 points de mana, vous pouvez créer un zombi qui est une unité de combat au corps à corps. Pour 11 points, on vous offre un elfe qui tire à distance. Ou bien pour 11 points toujours, un guerrier squelette qui présente l'avantage, non négligeable, de sentir beaucoup moins mauvais que le zombi. Ces créatures sont dotées d'une intelligence assez limitée. Elles attaquent les entités hostiles passant à leur portée ou ramassent quelques réserves de nourriture traînant çà et là. Heureusement, le joueur pourra les grouper, attribuer une touche de raccourci à chaque groupe et lancer gaiement ses légions dans la bataille. Enfin, légions, c'est vite dit, car Arcanes ne nous autorise qu'un maximum de 29 créatures. Néanmoins, ces dernières sont variées. Une vingtaine de bestioles (centaures, griffons, phénix, licornes, trolls...) disposant chacune de caracté-





■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **VIRGIN** ■ DÉVELOPPEUR **MYTHOS GB**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	non
INTERNET IP	4



▲ *Voici la boîte à sorts. A droite les talismans, à gauche les emplacements libres. Suivant l'alignement choisi, le talisman Hemlock donnera les sorts Pestilence, Foudre ou Fontaine de vie.*

ristiques particulières (telle créature, par exemple, reprendra des points de vie en buvant le sang de ses victimes).

La récupération de la mana s'obtient par le contrôle des pierres de pouvoir disséminées sur la carte. En se plaçant ou en laissant une de ses créatures sur l'une de ces pierres, le joueur stocke de la mana. Plus il contrôle de pierres, plus il engrange d'énergie. Au cours de ses tribulations Cornelius va récupérer des talismans. Ces objets magiques (Mandrake, Clover, Brimstone...) sont à la base de tous les sorts d'Arcanes. Chaque talisman pourra donner trois sorts différents selon qu'il est utilisé avec un alignement bon, mauvais ou neutre. Avant chaque tableau, on se constituera donc une palette de sorts sur mesure, en affectant les talismans aux emplacements libres de la boîte de sorts. Avec beaucoup de talismans, les combinaisons seront très nombreuses.

Enfin, en progressant dans le jeu et en gagnant des points d'expérience, on pourra booster les caractéristiques de notre héros : points de mana, points de vie, nombre de créatures maximum, nombre de talismans accessibles.

Un scrolling asthmatique

L'intro d'Arcanes a été réalisée en Go Motion, avec des figurines en pâte à modeler. Je trouve ça génial et bien plus original que la majorité des intros de jeu. En plus, Cornelius ressemble au Den de Corben, mais en plus habillé. Apparemment, les gars de Mythos se sont servis de ces figurines, pour concevoir également les sprites et animations du soft proprement dit. Alors que les écrans d'interface (carte principale, grimoire, boîte de sorts) sont très réussis, on est un peu désappointé devant les piètres performances de l'écran de jeu. Les animations sont lentes et le scrolling carrément poussif. Bon, cela ne rend pas le jeu injouable, mais quand même. Il faut dire que la vue en isométrique monte en 800 x 600 et que c'est assez détaillé. Il y a des effets de flotte qui bouge ; l'herbe est foulée par les bestioles qui passent ; on peut foutre le feu à la forêt, en balançant des sorts de foudre, etc. Mais bon, un simple scrolling... en 1998... La gestion des combats semble, au début, assez fouillis mais, en utilisant les raccourcis et les groupes, ça fonctionne plutôt bien. Par contre, le pathfinder présente les défauts habituels : quand des créatures bouchent le chemin, celles de derrière font le grand tour, même si cela doit prendre trois plombes. Arg ! Un simple pathfinder... en 1998...

La quête du soft parfait

La musique d'Arcanes est fabuleuse : mélodies celtiques à la harpe et ambiances pénétrantes. Un vrai régal. Pour sa part, le scénario d'Arcanes revisite les mythes et légendes bien connus : la quête du Graal, la mythologie grecque, etc. En cours de route, on rencontrera quelques héros fameux qui nous prêteront main forte et sorts, comme Perceval le Gallois. L'attrait principal du programme réside dans la découverte des nouveaux talismans et le choix des combinaisons de sorts. Tous les sorts sont instantanément accessibles, quand on choisit le mode réseau à quatre en local ou par Internet. On prend un grand plaisir à invoquer chaque type d'entité et à explorer leurs particularités au combat. C'est pas mal, mais on sent qu'il manque un petit truc pour faire d'Arcanes un véritable soft d'anthologie, auprès des hard-core gamers. Les joueurs débutants trouveront en lui un programme agréable et simple à prendre en main, grâce au corbac qui nous guide dans la découverte de l'interface. Mais je vous en laisse juge, après tout, puisqu' Arcanes figure parmi les démos du CD de ce mois.

Iansolo



Le grimoire qui regroupe tout ce qu'il faut connaître de l'univers d'Arcanes est très joliment réalisé. ▼





Certains sorts sont bien marrants, comme ce blob verdâtre qui recouvre tout le terrain, en emprisonnant les monstres ennemis. ▶



▲ *On peut choisir sur la carte principale l'enchaînement des missions.*

+ Le système des talismans.
+ Le design de Cornelius et des monstres.
+ La musique.
- Le scrolling poussif.
- Le pathfinder parfois foireux.

EN DEUX MOTS

Plein de trucs originaux et intéressants, dans ce jeu de stratégie temps réel qui mêle magie et mythologie. Le concept des talismans et des sorts est particulièrement réussi. La réalisation oscille entre excellent (musique, écran fixe, intro) et moins bon (scrolling, pathfinder). À l'arrivée, on se trouve face à un soft attachant mais plutôt réservé aux joueurs débutants.



JOUABLE SUR **P166 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE** ■ DÉVELOPPEUR **RAGE SOFTWARE GB**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

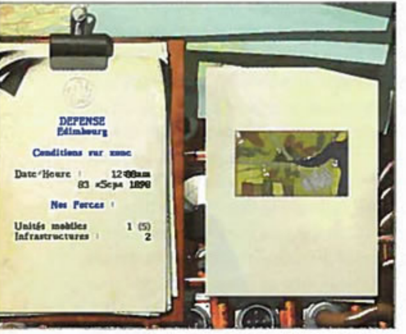
«La Guerre des Mondes» est un livre formidable. Intégrer son univers dans un jeu était un pari risqué. Il est gagné : on s'y croirait.





La Guerre des Mondes

Stratégie pour grands débutants - PC CD-Rom



▲ *Un panneau d'introduction permet de vous faire une idée de vos forces disponibles, avant de passer à l'attaque.*

Le jour où j'ai lu «La Guerre des Mondes», ma vie s'est transformée. J'ai découvert que nous n'étions peut-être pas les seuls au monde, que, là-haut, au-delà des étoiles, il existait probablement des êtres rêvant de s'installer sur notre belle planète, des martiens, par exemple. Et, effectivement, ils existent bien, ils n'ont attendu que quelque soixante ans pour débarquer en Angleterre.

Le principe de La Guerre des Mondes est assez simple. Il s'inspire d'un jeu de société type Risk plus ou moins amélioré. L'Angleterre est découpée en territoires partagés entre martiens, humains et neutres. À vous de déplacer vos groupes d'unités, pour envahir les territoires frontaliers. Voilà, pour la partie Risk. Le reste s'inspire des jeux de stratégie en temps réel. D'un simple clic, vous accédez à votre territoire où vous construisez votre base pour développer votre armée et l'approvisionner en ressources. Les bâtiments sont nombreux et offrent la possibilité de construire des unités au nom aussi évocateur que Xenotelepath. Pour chaque camp, trois types de matières premières à exploiter vous permettent d'accroître vos armées. Un service de recherche scientifique automatique les fait évoluer, dès que vous donnez votre assentiment. Les phases combats et constructions vous font pénétrer dans les zones occupées.

Quand on commence à jouer, on ne peut s'empêcher de trouver ce soft superbe. Les unités sont finement découpées. Le graphisme est irréprochable. Le jour et la nuit donnent lieu à des animations continuelles : on voit les minuscules halos des phares des véhicules éclairer le paysage d'une lumière tremblotante. La nature change, au fur et à mesure que les installations martiennes s'étendent. La verte végétation de la Terre se transforme, petit à petit, en une flore pourpre étrange. Les combats offrent écran de fumée, flammes et effets lumineux. La musique est adaptée directement de l'album de 1978 de Jeff Wayne, musicien renommé qui, à l'époque, avait connu un beau succès, mérité, car on se prend vraiment au trip et on se surprend chantonnant les mélodies, même après avoir éteint sa bécane. L'interface, avec des menus déroulant, ne brille pas par son côté intuitif mais a ce charme désuet de l'époque. Après tout, La Guerre des Mondes a été écrit par O. G. Wells, au début du siècle. Et, question ambiance, on y est en plein.



Autant le graphisme est léché, autant la maniabilité des unités laisse à désirer. Leur I.A. individuelle est complètement crétine. Lors des attaques, il faut constamment être sur leur dos, pour parvenir à s'en sortir sans trop de mal. Des moments de flottement s'installent en pleine bataille, sans que vous en compreniez les raisons. Peut-être des pneus crevés ? Les combats sont abrutissants, ils lassent vite le plus têtu des joueurs. Au final, c'est celui qui aboule les unités les plus puissantes en plus grand nombre qui s'en sort.

Ce qui en fait un titre sans intérêt, pour les habitués du genre, le rend facile d'accès aux joueurs néophytes. Son graphisme magnifique et son ambiance musicale de qualité donneront envie à ces derniers de s'accrocher et de jouer, tour à tour, le rôle offensif des terriens et le rôle défensif des martiens. C'est un bon début, pour s'initier aux jeux de stratégie et créer l'envie de connaître des softs plus complexes comme Total Annihilation

Kika

H. G. Wells

H.G. Wells est un romancier du début du siècle (il est mort avant la Seconde Guerre mondiale), surtout connu pour ses romans d'anticipation, présentant notre époque actuelle et ses avancées technologiques. Avant l'heure, ses livres parlaient de manipulations génétiques (L'île du Dr Moreau), de guerre micro biologique (La Guerre des Mondes) et de conquêtes spatiales (Le Premier Homme sur la Lune). Comme Jules Vernes, il essayait, dans chacune de ses œuvres, de donner des atouts techniques valables aux engins qu'il utilisait. À la veille du troisième millénaire, ses écrits n'ont presque pas vieilli. C'est un auteur à lire ou à relire par tous ceux qui aiment la science-fiction.

\+ Les effets lumineux très bien rendus.

\- Les unités peu maniables et encore moins intelligente.

EN DEUX MOTS

La Guerre des Mondes est un jeu de grande beauté, réservé aux néophytes. Grâce à son graphisme, il possède un charme incroyable qui leur plaira. Le joueur passionné de stratégie s'y ennuiera à mourir car les actions sont répétitives, et la préparation des attaques demande un temps assez long.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 120** ■ EDITEUR **MICROSOFT** ■ DÉVELOPPEUR **ENSEMBLE STUDIO U.S.A.**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**

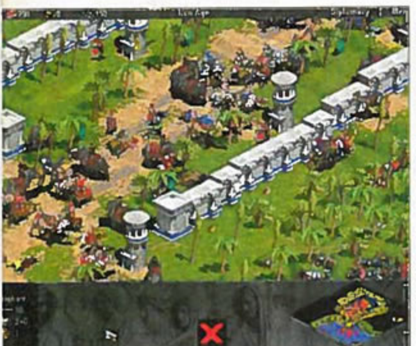
Malgré son succès mérité, Age of Empires avait été éclipsé par la sortie, dans la même période, d'un certain Total Annihilation. Une année s'est écoulée, et rien de neuf à ce jour... Peut-être est-il temps de revenir à nos vieilles amours délaissées.

joystick 99 — À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Age of Empires Rise of Rome

Stratégie temps réel pour tout public - PC CD-Rom





En attendant Age of Empires II, quoi de neuf dans cet add-on ? 4 nouvelles civilisations : Carthage, Palmyr, la Macédoine et Rome. 5 nouvelles unités : monteurs de chameaux, chariots bardés de lames, galères incendiaires, éléphants blindés et fantassins armés de frondes. 25 nouveaux bâtiments d'architecture romaine, dont une merveille : le Colosse. Aussi, de notables modifications ont été faites à l'interface (un peu vieillotte) d'AOE : possibilité de programmer à l'avance une série de productions. Double-cliquer sur une unité sélectionne toutes les unités du même type présentes à l'écran. Comme dans Starcraft, une touche permet de naviguer entre les derniers messages de l'ordinateur (attaque à tel endroit, production terminée à tel autre, etc.). Les Perses n'ont plus de pénalité en culture. De petits bugs ont été corrigés, tout particulièrement ceux qui pourrissaient l'IA. Enfin, une nouvelle campagne opposant Carthaginois et Romains est proposée, tout aussi grande que la première et divisée en quatre épisodes.

Les nouvelles unités



◄ Galères incendiaires. Attention, délicates à manœuvrer par gros stacks.

Tout comme les frondeurs, les monteurs de chameaux sont là pour se prémunir contre les assauts massifs de cavaliers ou d'éléphants. ►

Fantassins armés de frondes. L'ultime réponse aux assauts massifs des archers. Par contre, ils s'avèrent bien inutiles quand on les utilise comme attaquants surnuméraires. ►



▲ Éléphants blindés. Jusqu'à présent, les éléphants blessés, même légèrement, pouvaient échapper à tout contrôle et attaquer vos propres unités. Ils sont désormais mieux protégés.

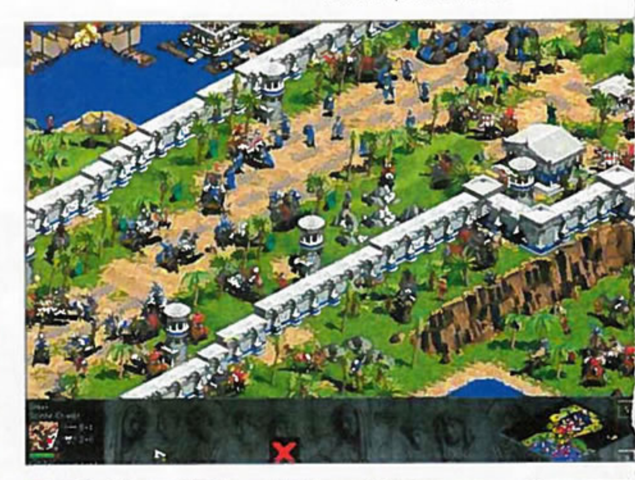


◄ Chariots barbelés : l'arme ultime pour annihiler des troupes en déroute.

Que penser...

... de tout ça ? Qu'Age of Empires est un excellent jeu, d'autant meilleur ici que ses bugs et ses déséquilibres ont eu tout le temps d'être répertoriés et corrigés. Mais, attention, cette extension n'y changera rien : la dimension stratégique d'Age reste très limitée, proche de celle de Warcraft 2. Ça n'est pas un défaut, le gameplay est rapide et agréable, mais il ne faut pas s'attendre à utiliser tous ses neurones.

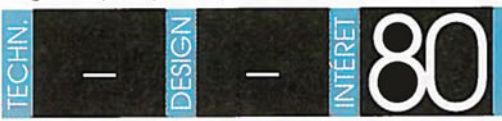
monsieur pomme de terre



+ Le jeu rééquilibré, débuggué, dépoussiéré.
+ Ce CD est pris en compte quand on joue en réseau local.
- Ils auraient pu resortir le jeu en y incluant cet add-on directement.

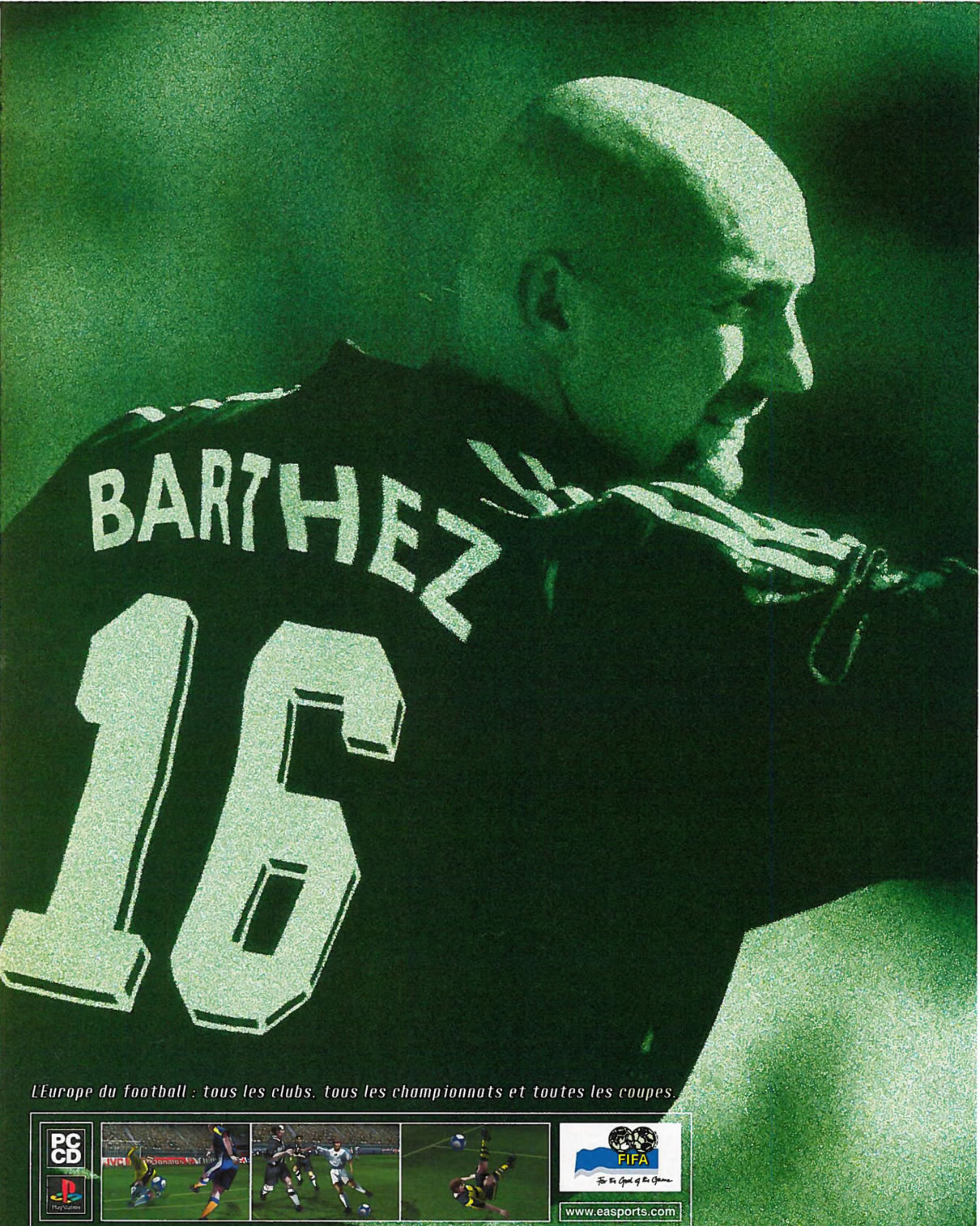
EN DEUX MOTS

Tous les bugs ont été corrigés, l'interface aussi a subi un léger lifting, enfin, de nouvelles unités viennent rééquilibrer le jeu. Du bon boulot, en attendant quelque chose de vraiment nouveau. Un add-on qui n'intéressera que les fans d'Age of Empires qui n'ont pas réussi à se lasser du jeu.



TECHN.	DESIGN	INTERET
–	–	80


Bigben
INTERACTIVE
ACT·LABS
VOLANT FORCE RS ACT.LABS
RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE
Maitrisez
l' art du
pilotage.
I-FORCE
1 CARTOUCHE
FOURNIE.
La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE
permet la compatibilité du volant sur les
différents supports de consoles existants: PC
,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de
250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
PORT DU
CASQUE OBLIGATOIRE !!!
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99


BARTHEZ
16
L'Europe du football : tous les clubs, tous les championnats et toutes les coupes.
PC CD
PlayStation
FIFA
For the Good of the Game
www.easports.com
© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

JEU DE MAINS, JEU DE GARDIEN







Ambiance glauque, bonjour ! On joue à Sanitarium comme on regarde un bon film de David Cronenberg (il y en a plein), ou comme on lit un bon livre de Stephen King (il y en a moins).



Sanitarium

Aventure pour tous joueurs traumatisés - PC CD-Rom



▲ *Vous aurez l'occasion de revoir feu votre petite sœur, raide morte depuis une vingtaine d'années.*

En français dans le texte

Horreur, malheur, cette version française est bien en dessous de l'original, ce qui explique d'ailleurs une note un peu basse pour un jeu tout à fait recommandable. La plupart des acteurs (probablement mal payés et donc assez peu enthousiastes) énoncent leur texte sans conviction et une fois de plus, les effets sonores, tout le boulot de post-prod qui faisait le charme de certaines voix, est passé à la trappe. Eh les gars, faudrait vous réveiller ! Vous savez utiliser SoundForge ? Vous connaissez les plug in DirectSound ? Vous entendez la différence entre une chambre d'écho et un harmonizer ? C'est trop bête, l'informatique propose des outils puissants de traitement sonore permettant de se passer d'un coûteux travail de studio, et apparemment, aucun éditeur ne s'en est rendu compte. Argh !!!!

Durant une visite dans les locaux insalubres et dévastés d'un asile d'aliénés, un des patients se jette dans le vide alors que vous vous approchez de lui.

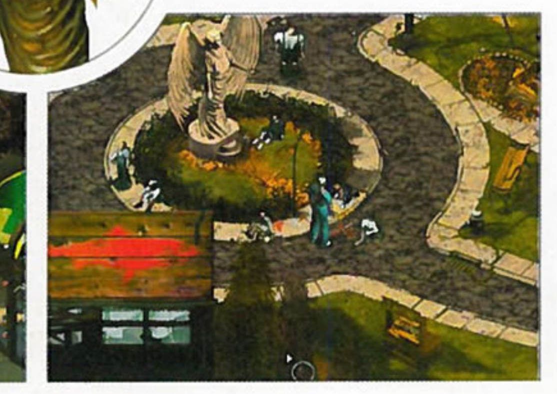
« Alors que vous retournez vers les laboratoires dans lesquels vous travailliez avant votre accident, vous découvrez vos anciens bureaux transformés en boucherie, et vous réalisez que votre ancien collègue travaille essentiellement sur des cobayes humains, en bonne santé, et de plus en plus jeunes. »

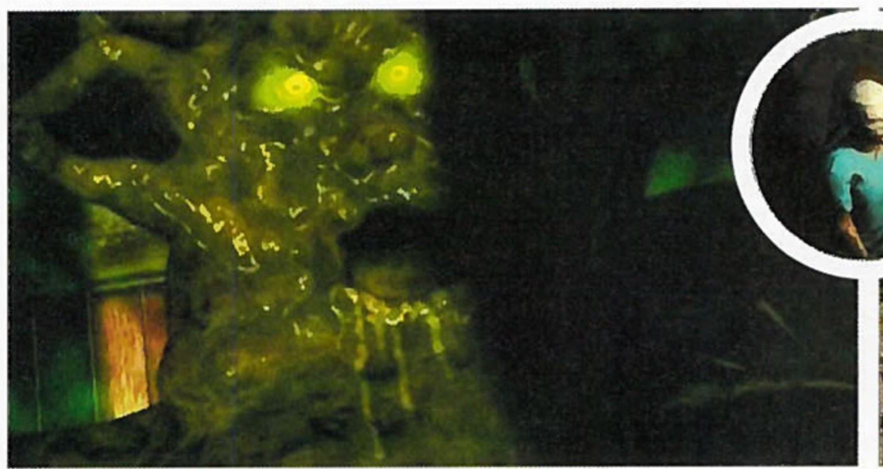
« Lors d'une partie de cache-cache avec des enfants-monstres, pour gagner, vous devez déterrer l'une de leurs camarades, morte depuis trois semaines. »

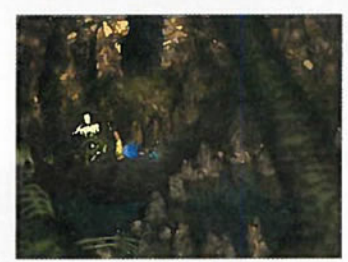
Des tableaux similaires à ces trois-là, Sanitarium en est rempli. Non pas que Sanitarium soit malsain... À ce stade, ce serait plutôt une incidence. Disons que Sanitarium exploite avec parcimonie le fragile équilibre entre le fantastique et le morbide. Ne voyez rien de péjoratif ou d'insultant là-dedans, le fait est que le jeu recherche un effet et une atmosphère très particuliers, attisant plus la curiosité que le dégoût. Ainsi, le joueur est embarqué dans une aventure fantastique dans laquelle il doit sauver plusieurs vies humaines (ce qui est, au demeurant, très sain et très louable), ainsi que sa mémoire, le tout guidé par des éléments fantastiques, comme des statues qui parlent ou des extraterrestres de 8 mètres de haut. De plus, comme dans un délire dû à un coma profond, le principal protagoniste de cette aventure se retrouve incarné dans différents êtres rencontrés dans son passé. Cela ira de sa très défunte petite sœur, à un super héros cyclope à quatre bras dont il lisait les aventures étant petit. Tout cela contribue à faire un vertigineux voyage au centre de la mémoire du personnage, clef fantastique de cette aventure. Ce qui ajoute un verni fantastique très original et très prenant.

La méticulosité du moindre détail

Un univers de cette veine, il faut savoir le présenter. L'action se voit de haut, en 3D isométrique, comme dans Fallout. À l'instar de ce dernier, une bonne gestion de disparition des murs est très honnêtement exploitée lorsque vous rentrez dans une pièce. Les détails, le choix des couleurs, et le design intemporel exploité sont très bien rendus ; le graphisme est fin, les personnages affichés sont bien animés, et les interactions avec l'environnement sont bien gérées. De plus, à chaque moment clef de l'aventure, le jeu s'interrompt pour laisser place à des cinématiques très soi-







▲ Le jeu sera rythmé de-ci, de-là par quelques scènes de combat. ▼



gnées, non seulement dans la finesse de l'image, mais aussi dans la richesse du cadrage et de la composition. Le tout se joue d'une seule main, à la souris, bouton gauche pour utiliser les objets et le droit pour le déplacement. Cependant, il y a quand même quelques défauts dans la gestion des déplacements. Ainsi, si vous tournez trop près devant un escalier, votre personnage le prendra automatiquement, ce qui, dans certains niveaux, peut exaspérer plus qu'autre chose. Chaque chapitre du jeu tient dans un vaste tableau, dépassant largement l'écran. La progression d'une partie à l'autre du tableau est assurée par un scrolling très fluide, et on obtient ainsi une bonne prise en main du jeu, de l'action ainsi que de l'interface. Sur ce point-là, le joueur est confortablement installé.

C'est pas tout ça, mais faut aussi parler de la bande sonore. Côté bruitage, on est plutôt gâté ; ça gicle, ça craque, ça grince, ça couine à volonté. La musique est aussi bien choisie, et ce, même si elle peut paraître surprenante ; elle est appropriée à chacun des chapitres traversés. Restent les voix. De ce qu'on connaît de la version originale, on se dit quand même qu'il serait grand temps d'employer des acteurs pour les voix françaises, et si c'est déjà le cas, de les payer un peu mieux, pour exiger d'eux d'avantage de conviction... Heureusement que cela ne nuit pas trop à la qualité générale du jeu.

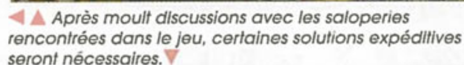
Pete Boule





▲ L'asile : rez-de-chaussée.

▲ Plusieurs fois dans le jeu, votre apparence sera changée.



◄▲ Après moult discussions avec les saloperies rencontrées dans le jeu, certaines solutions expéditives seront nécessaires. ▼





+ L'ambiance bien glauque.
+ L'originalité du scénario.
- La gestion des mouvements un peu hasardeuse.
- Les traductions qui font soit rire, soit pleurer.

EN DEUX MOTS

C'est un jeu d'aventure riche et original, bénéficiant d'une ambiance très prenante.





GRAND CON



Testé dans Joystick 98
94 %











Je dois bien être le seul à le penser à Joy, et je vais encore passer pour un gentil débile, mais il n'y a pas un seul, mais bien deux hits incontournables ce mois-ci : Half Life partagera la vedette avec l'Exode d'Abe. Et je suis moi-même tout surpris en tapant ces lignes.

L'Exode d'Abe

Plates-formes pour tout public - PC CD-ROM

Zip zip, mon petit bonhomme saute... et se pète la gueule. Une répugnante limace lui saute à la gueule et le bouffe. Je meurs et recommence le tableau pour la cinquième fois. Gana me mate, dubitatif :

- T'en as pas marre ?
- Non, c'est un chef-d'œuvre. (Mon bonhomme saute et se pète la gueule.)
- Moi j'aime pas ce genre de jeu.
- Tu parles vraiment comme le Schtroumpf grognon et en plus tu ne sais pas ce que tu manques. C'est trop génial !
- Ça a l'air... Attention à la limace ! (La limace me bouffe, je meurs et recommence.)

Je m'attendais à un grand jeu, mais comme c'est une suite, il n'y avait en principe pas de grande surprise en vue. Au mieux, Abe2 aurait dû être aussi bon que le premier, l'effet de surprise en moins. Le moteur ? Le même. L'univers ? Idem. Nouveau graphisme ? Bof, pas tant que ça, excepté les cinématiques. Nouveau principe ? Pas du tout. Il faut toujours libérer ses frères Mudokons en captivité. Dans le premier volet, ils fabriquaient des hamburgers dans d'infectes usines, sans même se douter qu'en bout de chaîne, c'étaient eux qui servaient de viande hachée. Là, les vilains Glukons obligent les pacifistes Mudokons, réduits en esclavage, à violer leurs propres cimetières pour extraire les os de leurs ancêtres. Ces os, une fois distillés, sont transformés en un soda populaire dans toute la galaxie, boisson pour laquelle les

▲ *Tout au long du jeu, des bornes vous indiqueront de nouvelles astuces.*

◀ *Le tutorial n'omet rien, sans jamais nous prendre pour des imbéciles. Il réapparaît dès qu'un nouvel élément est introduit.*



▲ Qui dit «cimetière» dit fantômes. Ceux des Mudokons sont à l'image de leurs vivants : serviables et pacifistes. Libérez-les des sarcophages blindés dans lesquels les Glukons les ont emprisonnés, et ils vous ouvriront des portes et vous donneront parfois le pouvoir d'invisibilité. ▼



▲ Attention, le gaz hilarant rend vos potes Mudokons hystériques. Pour les ramener à la raison, rien ne vaut une bonne baffe dans la gueule. Prenez soin de vous excuser après (touche 7). Les Mudokons ne sont pas rancuniers.



▲ Les Glukons ont un sens de la communication franchement emprunté aux nazis. Ici, un panneau, haut en couleur, d'interdiction de libérer les esprits.

Mudokons eux-mêmes sont aussi accrocs que les Indiens l'étaient à l'eau de feu. McDo dans le premier, Pepsi/Coca dans le second ; les empoisonneurs en prennent pour leur grade et les méthaphores sont jolies... mais le thème strictement identique. Et pourtant, ce que je vous propose de découvrir avec moi, c'est la plate-forme portée au sommet, au rang d'Art.



Du Mozart, que j'vous dis !

Entrée dans la mine d'os. Tout commence en douceur, par un tutorial qui nous guidera dans les premiers niveaux et ré-interviendra ponctuellement chaque fois qu'un nouvel élément fera son apparition. Ceux qui ne connaissaient pas le premier ne seront donc pas lésés, tout est expliqué d'une manière ludique et pleine d'humour. Quant à ceux qui connaissaient déjà Abe, ils ont encore beaucoup à apprendre.

Comme dans le précédent volet, l'unique pouvoir des Mudokons est celui de posséder d'autres créatures grâce à un chant hypnotique, puis de les télécommander (c'est pour cette raison que les Glukons leur cousent les lèvres). Mais désormais, Abe peut posséder presque toutes les créatures. Touche « 0 » pour utiliser votre pouvoir, Abe entre en transe et zou, vous voici aux commandes d'un Slig, d'un Scrab, d'une Paramite ou d'un Glukon (problème de vocabulaire ? Reportez-vous d'urgence à l'encart judicieusement intitulé « Zblulrpbs »). Là ou les concepteurs font très fort ce coup-ci, c'est dans la hiérarchie, l'écologie et les interactions entre ces différentes bestioles : aux commandes d'un Glukon (les vrais méchants de l'affaire), vous pourrez donner des ordres à des Sligs (leurs sbires). Aux commandes d'un Slig, vous pourrez donner des ordres à des Slogs (leurs féroces clebs). Les Scrabs sont de puissants prédateurs qui seront bien utiles pour se débarrasser des Fleechs, mais attention, il sera parfois plus malin d'amener un Scrab près d'un Fleech et de le laisser se faire avaler. Les Paramites, eux, ont des organes préhensibles et peuvent actionner des mécanismes. Relisez tout ça à tête reposée, z'allez voir, on s'y fait. Autre nouveauté, Abe peut dialoguer avec d'autres Mudokons. Voici son vocabulaire (le numéro indique la touche à laquelle la phrase est associée) :

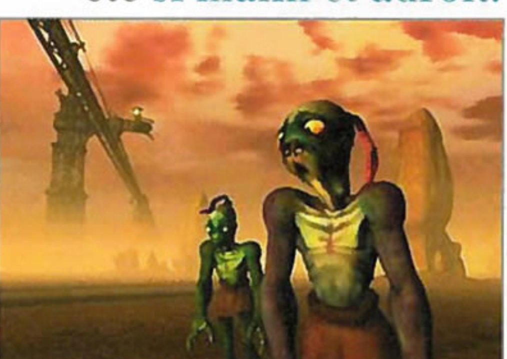
1) Salut !
2) Suis-moi !
3) Attends !
4) Au boulot !
5) Grrrr... !!! (Si un Mudokon se trouve à portée, Abe lui balance une torgnole.)
6) Salut tout le monde !!!
7) Toutes mes excuses !
8) Arrêtez !

Encore et toujours du neuf : Abe peut boire le fameux breuvage fabriqué à base d'os. Résultat immédiat sur son métabolisme sensible : un pet énorme, capable de neutraliser toute victime dans son rayon d'action. Plus délectable encore, Abe peut utiliser son

Quand on a bien avancé, on ne se dit jamais : "Bah, à quoi bon se prendre la tête ?". Non, on se sent flatté d'avoir été si malin et adroit.

REMARQUE :

Attention ! S'il est possible de sauvegarder à tout moment la partie (fonction Sauvegarde rapide dans le menu principal), cette sauvegarde rapide est par contre effacée dès que vous quittez le jeu (une tare que nous devons, j'imagine, aux contraintes techniques de la PlayStation). Avant de quitter le jeu, pensez impérativement à effectuer une sauvegarde normale, et à lui donner un nom facilement reconnaissable.





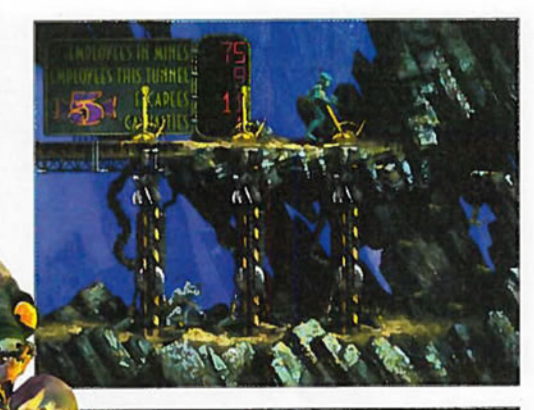


▲ On en parlait dans les news du mois dernier : les développeurs d'Oddworld Inhabitants ont été proposés pour une nomination aux Oscars pour un court métrage tiré de l'univers d'Abe. Rien d'étonnant à cela, quand on voit les cinématiques du jeu. ▲

95/98 JOUABLE SUR P133 ■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR ODDWORLD INHABITANTS PAYS ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX EN MUDOKON ■ NBRE DE JOUEURS 1



pouvoir hypnotique sur son pet, téléguider le petit nuage à plusieurs tableaux de lui, et le faire exploser à la gueule de ses ennemis (tactique que j'utilise avec succès sur Gana - mon frangin dans la vraie vie - depuis près de vingt ans). Enfin, en libérant certains esprits, Abe peut temporairement devenir invisible. Ah ! J'oubliais quelque chose d'extrêmement important pour le confort de jeu : il est désormais possible de sauvegarder sa partie en l'état, à n'importe quel moment. Reportez-vous tout de même, au sujet des sauvegardes, à ma remarque de la page précédente (tout n'est pas si simple, malheureusement).



La perfection des niveaux va donner une belle leçon d'humilité aux maîtres de chez Nintendo.

De l'art de dessiner des niveaux

Voilà. Tous les éléments sont là, et toute la magie du jeu tient maintenant dans leur utilisation pour confectionner des milliers de petites énigmes, des niveaux dont la perfection va donner une belle leçon d'humilité aux génies de Nintendo. La difficulté est toujours croissante, et pourtant jamais infranchissable (même pour moi qui suis, en toute honnêteté, un joueur très moyen). Un tableau particulièrement délicat est systématiquement récompensé par un passage défoulant : une course poursuite, une cinématique, ou l'intervention d'un nouvel élément (par exemple, un véhicule qui permet d'écrabouiller toute résistance). Au fur et à mesure, les éléments se combinent, ce qui décuple la complexité des énigmes. Et pourtant le miracle, c'est qu'on marche, qu'on en veut toujours plus, preuve que nous sommes en présence d'un jeu exceptionnel. L'addiction qu'il génère est très forte, et quand on a bien avancé on ne se dit jamais : « Bah, à quoi bon se prendre la tête ?». Non, on se sent flatté d'avoir été si malin et adroit. On a envie d'aller plus loin. Et puis, c'est sacrément long. L'Exode d'Abe est finalement la meilleure réponse à ce lecteur qui, le mois dernier dans le courrier, trouvait les jeux de moins en moins inventifs : je vous présente un jeu de plates-formes dont la perfection porte le genre au rang d'Art. Du jamais vu sur PC depuis... depuis le dernier Abe, tiens.

monsieur pomme de terre



▲ *Les Mudokons aveugles. Pragmatiques, les Glukons leur ont cousu les paupières puisqu'après tout, dans une mine, les yeux ça sert à rien. Quand on leur dit « Suis-moi ! », ils répondent « OK ! » de belle humeur et partent n'importe où, se cognent dans les murs, tombent dans le vide, etc. Certaines énigmes de début de jeu consisteront à les guider un peu comme des Lemmings.*

TIPS TECHNIQUE :

L'Exode d'Abe fonctionne à partir d'un P133, et pour s'adapter à toutes les configurations, trois programmes plus ou moins rapides sont proposés.

TIPS JEU :

Attachez-vous à sauver les 24 Mudokons captifs dans le premier niveau (sur 300 dans tout le jeu, et contre 100 seulement dans le premier), cela vous aidera à comprendre des mécanismes qui resteront valables jusqu'à la fin.

Zblulrpbs

Petit bestiaire à l'usage de ceux qui ne connaissent pas encore Oddworld, l'univers d'Abe :



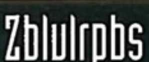
PARAMITES
Insectoïdes capables d'actionner des mécanismes.



GLUKONS
Les méchants de l'histoire. Leur technologie avancée leur a permis de réduire les Mudokons en esclavage.



SLIGS
De méchants imbéciles, sbires des Glukons.





SCRABS
Les plus féroces de tous les prédateurs de cette écologie, aux charges furieusement rapides.



MUDOKONS
Le peuple pacifiste d'Abe.



SLOGS
Les chiens des Sligs, plus idiots encore que leurs maîtres.

Ce que je vous propose de découvrir ? La plate-forme portée au sommet, au rang d'Art.

- \+ Un univers à la fois fantastique et étonnamment cohérent.
- \+ Des tonnes d'idées ludiques, toutes très bien exploitées.
- \+ On peut enfin sauvegarder sa partie quand on le désire...
- − ... mais le système de sauvegarde rapide est un peu boiteux.

EN DEUX MOTS

Nous attendions une bonne suite, nous voici face à un hit absolu. Pas d'effets sensationnels. Pas de 3D. Juste beaucoup d'idées, et un impressionnant travail d'orfèvre pour nous ciseler des centaines de niveaux parfaits en tous points. Un exemple pour les jeux de plates-formes à venir.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 ■ EDITEUR PSYGNOSIS ■ DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
■ TEXTE VF VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS INTERNET SERVEUR JUSQU'À 16 JOUEURS

L'idée aurait pu sembler bonne au départ : assembler le meilleur d'un shoot'em up, de Risk, et d'un jeu de gestion de ressources, mais le résultat est plutôt décevant.





Global Domination

Wargame pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Des graphismes d'un autre âge.



▲ Mon écran de jeu préféré.



▲ À la manière de Command & Conquer, des vidéos s'intercalent entre chaque mission.

Vous vous souvenez, vous, du James Bond « Jamais plus jamais » ? Un Sean Connery moumouté et le grand méchant de service se retrouvaient assis de part et d'autre d'un globe holographique, pour jouer à la guerre totale. Les joysticks n'étaient pas à retour de force, mais à retour de courant. Chaque perte d'un pays se traduisait par une décharge électrique pour le joueur. Global Domination s'inspire de ce jeu, les décharges de courant en moins. La musique est d'ailleurs du plus pur style James Bond.

En l'an 2015, vous êtes Phenix, une jeune recrue de l'Ultra, sorte d'ONU mercenarisée, qui loue ses services aux plus offrants des « politiquement corrects ». A la manière de Command & Conquer, des vidéos ponctuent chacune des 20 missions et font évoluer l'histoire. L'écran de jeu principal est un globe terrestre en 3D, séparé en régions amies, ennemies et neutres. Ces dernières peuvent basculer d'un côté ou de l'autre, suivant qui les intimide le plus.

Durant la phase de campagnes, vos objectifs sont de protéger des pays, d'empêcher qu'ils basculent à l'ennemi ou qu'ils éradiquent certaines parties du globe. Le bouton gauche de la souris sert à envoyer les armes offensives, et le bouton droit, les armes défensives. Voilà pour la partie shoot'em up. Remballez, y a rien à voir !

Je dois vous avouer qu'au vu des photos d'écran du jeu, j'étais sceptique. D'ailleurs, regardez les photos qui illustrent cet article et « scepticisez » par vous-même. Tout d'abord, c'est moche comme tout, les unités semblent tout droit sorties d'un jeu de bataille navale électronique, tandis qu'un zoom sur les pays nous les montre en fil de fer. Je veux bien croire qu'ils se sont inspirés d'un film de 1983, mais ça n'était pas la peine de nous offrir le graphisme d'époque.

La partie « gestion des ressources » est caricaturale, vous avez deux facteurs sur lesquels influer. Il faut zoomer sur un pays allié, et choisir d'orienter son économie plutôt vers la production ou la réparation, et définir une option majoritairement offensive ou défensive.

On aurait pu se dire que ce jeu allait être sauvé par son côté stratégique... Que nenni ! Trois sortes d'armes sont à votre disposition : navales, aériennes et missiles, avec bien sûr toute une panoplie pour chacune d'elles. Chacune a son utilité, mais si parfois on envoie un bateau ou un avion remplir un objectif précis, le plus souvent on essaie plutôt de ruiner sa souris en tentant d'envoyer des missiles le plus vite possible.

Je ne sais pas si ça vient de la traduction ou quoi, mais on se demande parfois si les briefings ont quelque chose à voir avec la mission. Il va falloir y aller à tâtons pour trouver les objectifs à remplir. Par exemple, dans la première mission, on vous indique de n'utiliser que des armes défensives. Comme c'est amusant, car on



▲ L'écran de jeu principal.

ne peut pas la terminer sans utiliser les armes offensives. Dans une autre mission, on vous demande d'attaquer un port, mais vous n'avez aucune unité capable de le faire. Bref, tout cela est d'une incohérence totale.

Grâce à l'option réseau TCP/IP, on pourra s'ennuyer jusqu'à 16 joueurs simultanément, ce qui remplacera avantageusement les trépidantes soirées de bataille navale entre amis. Pour les plus acharnés, il existe un éditeur de scénarios pas trop mal fait, mais bon, faut vraiment en vouloir pour avoir envie de créer une mission.

Ah, pour finir, j'allais en oublier une bonne : si vous êtes l'heureux possesseur d'une 3D Rage II, Millennium II, Mystique, Permedia 1, Power VR, Productiva G100, S3 Virge ou Verite 1000, le jeu risque de planter graphiquement si vous utilisez l'accélération hardware. Décidément, j'ai bien envie de remettre les chocs électriques à la mode !

Raspa

+ Les vidéos, moins pire que le reste.
- Les graphismes dépassés.
- Les briefings erronés.
- Répétitif.

EN DEUX MOTS

Global Domination part d'une idée originale : mixer un wargame à la Risk avec un shoot'em up. Malheureusement, on se retrouve avec un jeu d'un autre âge. Répétitif comme un mauvais shoot'em up et minimaliste quant à la stratégie. Les briefings de missions vous induisent en erreur et le graphisme se résume à un globe terrestre tournant sur lui-même.



achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM
SAGA



PC CD ROM
TOMB RAIDER 3



PC CD ROM
POPULOUS 3



PC CD ROM
HALF LIFE



	• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau	• AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	02 33 588 801
Nouveau	• BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	03 21 52 09 15
	• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
	• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
	• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
	• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
Nouveau	• FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du général Leclerc 95130	01 34 13 59 40
	• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
	• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
	• LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
	• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
	• MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
	• MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
	• MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
	• STRASBOURG	CYNER-J	9 rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
	• MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
	• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
Nouveau	• NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	03 44 44 37 90
	• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
	• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
	• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
	• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
Nouveau	• TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80
	• VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63

Vous êtes un professionnel

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
ANNO 1602



PC CD ROM
SANITARIUM



PC CD ROM
SIN



PC CD ROM
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

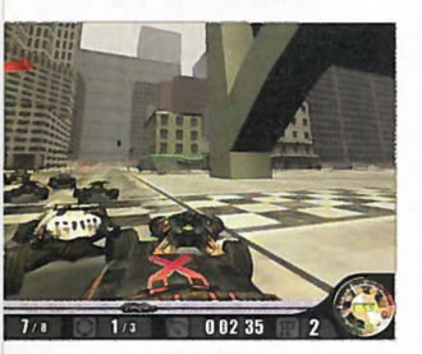
SCOR

Des softs australiens, on ne voit pas ça tous les jours. Normal, les Australiens passent leur temps à boire de la bière et à buter des kangourous. Enfin, presque tous, car les p'tits gars de Ratbag, eux, nous ont programmé un jeu de courses tout à fait sympathique.



Powerslide

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *C'est beau et c'est fluide, du bon boulot de pro.*

L'histoire de Powerslide prend place dans les années 2020 et des brouettes, alors que la Terre a subi une catastrophe bio-nucléo-bactério-quelque chose. Du coup, il ne reste plus beaucoup de kangourous à la surface de la planète et les survivants se sont scindés en deux groupes. Les riches « se sont enterrés », pour échapper à la pollution ambiante, alors que les pauvres sont restés à la surface. Comme d'hab'. Les deux communautés ne se retrouvent qu'une seule fois par an, à l'occasion d'une course de caisses. Les nantis disposent de véhicules sophistiqués, alors que les bouseux se battent avec des bagnoles de récupération, genre Mad Max. Voilà pour le contexte géopolitique. Comme les gars de Ratbag ne sont pas des chiens, vous avez la possibilité de choisir votre camps et, donc, le type de voiture qui vous sied le mieux. La principale différence porte sur le look car, pour ce qui est des performances pures, les deux camps se valent. Chaque voiture est caractérisée par sept paramètres mécaniques que sont la masse, l'aérodynamisme, la stabilité, la puissance, la traction, l'accélération et la vitesse maxi. Reste ensuite à choisir la gueule de votre pilote, genre descendant de Quasimodo, mais là non plus cela n'influera en rien sur le schmilblik.

La voiture est très agréable à contrôler, grâce à l'inertie et au jeu des suspensions. ▼



Une ambiance post-apocalyptique

Une dizaine de circuits (neuf officiels dont un supposé caché) vous est proposée. Toutefois, vous ne les découvrirez qu'en fonction de vos prouesses dans le mode championnat, puisque seuls quatre d'entre eux sont débloqués en début de partie. Première constatation, le graphisme est absolument superbe. Pas beau, pas chouette, non, c'est encore mieux que ça. Bon, faut préciser que j'ai lancé le truc avec ma Voodoo 2 et que monsieur Glide est présent en compagnie de sa charmante épouse 800*600. Cette excellente ambiance visuelle est principalement apportée par la qualité des textures, à la fois particulièrement détaillées et parfaitement dans le ton. Il faut notamment signaler la bonne réalisation des textures du sol, comme ce sable craquelé par la sécheresse qui devrait servir d'exemple aux jeux concurrents. Les environnements des pistes regroupent un peu tout ce qu'on a l'habitude d'admirer, à savoir le désert avec ses dunes et ses villages perdus, le circuit ovale avec sa foule en liesse, la ville avec ses égouts et ses immenses buildings, la campagne aux routes tourmentées et boueuses ou la montagne avec une piste totalement enneigée. De longueur inégale, chaque circuit possède également une petite subtilité qui lui est propre. Ainsi, tel circuit privilégiera la vitesse, tel autre les virages ou les sauts. C'est important, car bien que Powerslide soit un jeu d'arcade, l'intérêt majeur du soft réside principalement dans la conduite de la voiture.






■ JOUABLE SUR P166 ■ EDITEUR GT INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR RATBAG AUSTRALIE ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET IP	8



Chaque niveau contient un endroit secret et un cheat code.

Arcade d'accord, mais trajectoire d'abord

Effectivement, le pilotage des voitures s'avère bien plus subtil qu'il n'y paraît. Cela est dû au fait que le moteur gère l'inertie et les suspensions de manière très réaliste. Ainsi, le gameplay est axé sur l'habilité du joueur à négocier des trajectoires idéales, un peu comme une simulation. C'est assez paradoxal, pour un soft qui se veut arcade car, du coup, on a une légère impression « de vide ludique ». Mais cet aspect négatif est en partie comblé par le réel plaisir que l'on prend à piloter sa caisse et à trouver de nouvelles trajectoires pour améliorer ses chronos. Par ailleurs, la maniabilité est très bonne, même au clavier. Il est, par contre, regrettable que les voitures ne se déforment pas au fil des chocs, même les plus violents. Et, il n'existe pas de possibilité d'améliorer son véhicule, ce qui aurait été un plus indéniable. Cependant, un système un peu spécial de cheat-codes vous offre la possibilité de sortir du train-train quotidien de pilote. Chaque niveau contient ainsi un endroit secret où se trouve un code qu'il suffit, pour activer, de taper sur le clavier. Cet endroit est généralement très difficile d'accès et il faudra souvent se munir de patience pour le dénicher. Cela peut se traduire par l'obligation d'escalader une montagne sur un chemin très escarpé, ou bien de rouler en équilibre sur des rails situés à dix mètres au-dessus du sol. Les cheat-codes vous permettent de balancer des bombes, cracher des flammes, ralentir les concurrents ou encore de grimper aux murs. Le problème est que leur activation invalide votre classement et vous interdit donc de les utiliser en championnat. Et puis, pendant que vous cherchez, les autres, eux, ne se font pas chier à vous attendre et continuent à rouler. À part en réseau, l'intérêt est donc limité.







Il ne faut pas hésiter à tenter des trajectoires optimistes. ▶

Une excellente réalisation

Le moteur 3D est à la fois software, Direct 3D et Glide. Autant vous dire tout de suite que le rendu software est une infamie sans nom. Le jeu rame comme ce n'est pas permis sur un PII 266, malgré un affichage style 16/9 qui ne prend donc pas tout l'écran. Passons rapidement sur cette daube, pour parler du Glide et, là, tout change. L'animation est très rapide, sans aucun ralentissement, malgré la présence de tous les concurrents. C'est également super fluide. Bref, tout ça est d'un grand confort technique. Surtout que vous pouvez aller où bon vous chante, puisque vous n'êtes absolument pas limité par les bords de la piste. À vous les escapades, en passant par les chemins de traverse, sans autres soucis que les limites imposées par les lois physiques. Les effets visuels sont de bonne facture, comme l'éclairage des carrosseries, les particules de poussière soulevées par les roues ou encore les explosions (avec les cheat-codes). On regrettera juste l'absence de météo (on peut seulement rouler de nuit) et de traces de pneus sur le sable ou la neige. Le soft ne laissant pas le choix du type d'accélération (le Glide est imposé dès qu'une Voodoo est détectée), il m'a été impossible de lancer le jeu en Direct 3D. C'est con, car, de ce fait, je ne peux pas vous dire ce que cela donne, dans ce mode. Pour conclure, je dirais que Powerslide est un bon soft pour les possesseurs de 3Dfx, mais qu'il aurait été, sans conteste, un vrai hit s'il avait bénéficié d'un gameplay un peu plus complexe. Mais gardons à l'esprit qu'il s'agit de la première production de Ratbag et que, pour un début, c'est du très bon boulot. Bon courage les gars, on attend votre prochain titre avec impatience.

Fishbone



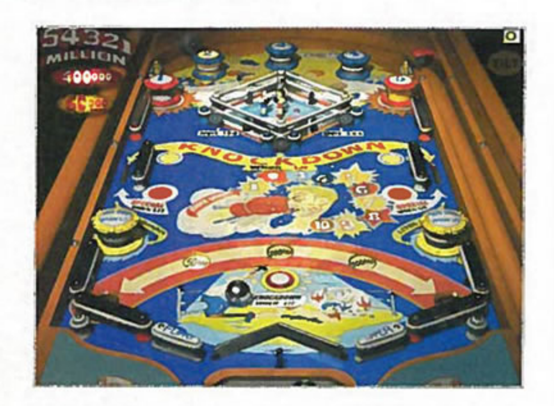
+ Le graphisme sans faille.
+ Une très bonne réalisation (en Glide).
- Manque de profondeur du gameplay pour un jeu d'arcade.

EN DEUX MOTS

Un graphisme superbe et une excellente réalisation font de Powerslide un soft séduisant. Dommage que le gameplay manque de profondeur.



JOUABLE SUR **P200** EDITEUR **EMPIRE** DÉVELOPPEUR **EMPIRE GB**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 2 EN RÉSEAU**



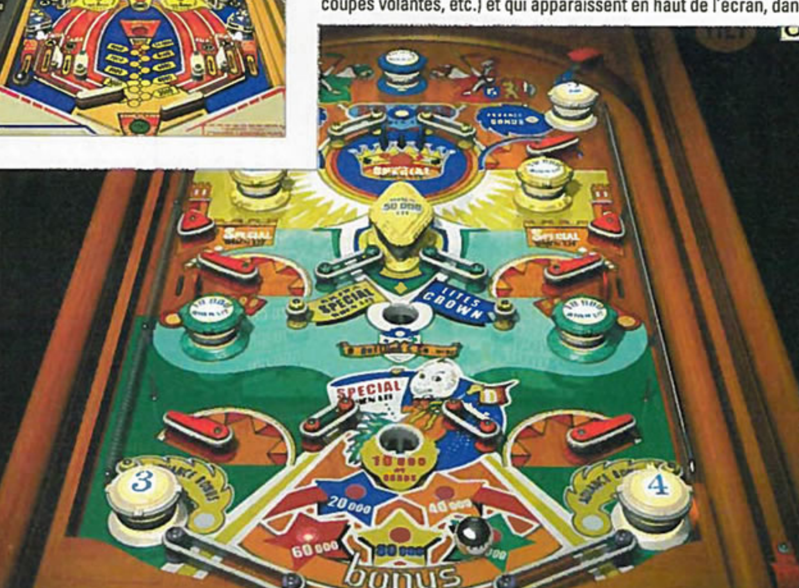
Empire, les maître du genre. Nous leur devons déjà The Web et Time Shock, les deux références incontestées. Autant dire que leur dernier bébé est particulièrement attendu, une pièce de cinq balles dans une main, un bock dans l'autre.



Pro Pinball Big Race USA

Flipper pour tout public - PC CD-Rom





Trois niveaux de perspectives : celui proposé par défaut est à mon goût le plus confortable.

C'est souvent le jeu de ceux qui n'en ont qu'un, planqué dans l'ordinateur du taf, pour glander discrétos au bureau, le son coupé, Excel en tâche de fond, les jours où l'ennui se fait épais en entreprise, toujours prêt à faire « Alt Tab » si le boss rapplique. C'est aussi un genre qui plaît au grand public, tellement moins dépaysé face à un flipper qu'à un simulateur de kangourou bionique. Mais il y a aussi des fans inconditionnels, dont le très distingué Lord Casque Noir. Je lui passe donc Big Race, le lendemain il me le rend, mitigé : « Il est super, mais j'ai quand même une petite préférence pour Time Shock. D'abord, les combos sont un peu répétitifs, il s'agit surtout de viser des rampes (il y en a trois) et des trappes, mais il n'y a plus de targets. Les petits jeux bonus auxquels on accède (une course de bagnoles, un shoot avec des soucoupes volantes, etc.) et qui apparaissent en haut de l'écran, dans la fenêtre des scores, sont excellents. Par contre, ils ont remplacé le petit plot qui existait entre les deux flips dans Time Shock, par un gros bumper qui bloque complètement le trou et que l'on fait apparaître après une combinaison assez facile. Cette protection aisément obtenue est compensée par un nombre d'avions en peu trop élevé. Le jeu y perd en touché et devient un peu aléatoire. C'est le plus gros défaut que je lui aie trouvé, le reste est du domaine de l'indicible. Conclusion : pas assez de différence avec le précédent, et le peu qui a été changé est un peu moins bien». Amen. Je me permettrai d'ajouter, aux paroles du grand gourou, que Big Race est techniquement supérieur à Time Shock, qu'il est plus beau (la bille d'acier qui roule est magnifiquement rendue), qu'une option Duel permettant à deux joueurs de s'affronter en réseau est proposée. Big Race donc n'est pas un pis-aller, c'est un excellent flipper, mais puisque Time Shock est légèrement plus marrant, et encore trouvable en boutique, ça ne laisse que peu de raisons d'acheter Big Race.

pomme de terre





+ Mode Duel en réseau.
+ Un touché de bille inégalé, sauf par Time Shock.
- Trop identique à Time Shock, en légèrement moins bien.

EN DEUX MOTS

Un excellent flipper, bien plus riche que The Web, mais légèrement en-deçà de la perfection de Time Shock.

TECHN.  80 DESIGN  85 INTERET  88

Tests Bref





Sonic R

Plate-forme/action - Mac/PC CD-Rom



Cette course à pied prétend suivre le même principe que Mario Kart, mais nous sommes loin du compte. Sur PC, Sonic R (« R » pour Rally) est beaucoup plus beau que sur Saturn, à la stricte condition de posséder une carte accélératrice 3D (qu'importe le standard, le jeu passe, au choix, par Direct3D et DirectDraw). Qui plus est, cette course peut se jouer jusqu'à 4, sur un écran splitté, et jusqu'à 6, en réseau. Par contre, médiocre jeu sur Saturn, Sonic R reste un échec ludique sur PC. C'est si barbant que la manette vous tombe des mains aussi radicalement que si elle était en fonte. Unique lueur d'intérêt : les musiques, du groove aseptisé mais de bonne facture. Cet été, Sega prétendait s'attaquer sérieusement au marché PC... Il faudra pourtant attendre les premières adaptations de jeu Dreamcast avant que ces belles paroles ne se concrétisent.

monsieur pomme de terre

JOUABLE SUR **P266**
ÉDITEUR **SEGA**
DÉVELOPPEUR **TRAVELLER'S TALES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS JUSQU'À 4 EN ÉCRAN SPLITTÉ, 6 EN RÉSEAU



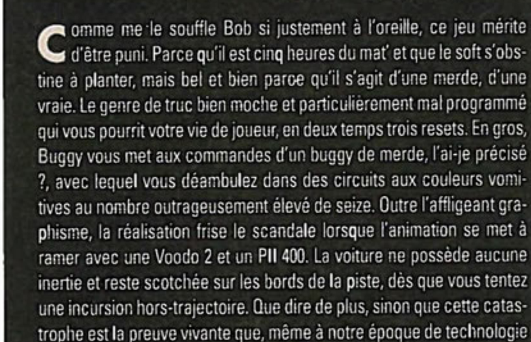






Buggy

Course de buggy - PC CD-Rom



Comme me le souffle Bob si justement à l'oreille, ce jeu mérite d'être puni. Parce qu'il est cinq heures du mat' et que le soft s'obstine à planter, mais bel et bien parce qu'il s'agit d'une merde, d'une vraie. Le genre de truc bien moche et particulièrement mal programmé qui vous pourrit votre vie de joueur, en deux temps trois resets. En gros, Buggy vous met aux commandes d'un buggy de merde, l'ai-je précisé ?, avec lequel vous déambulez dans des circuits aux couleurs vomitives au nombre outrageusement élevé de seize. Outre l'affligeant graphisme, la réalisation frise le scandale lorsque l'animation se met à ramer avec une Voodo 2 et un PII 400. La voiture ne possède aucune inertie et reste scotchée sur les bords de la piste, dès que vous tentez une incursion hors-trajectoire. Que dire de plus, sinon que cette catastrophe est la preuve vivante que, même à notre époque de technologie avancée, certains sont encore restés à l'ère du GFA basic. Et encore, on pouvait faire des trucs bien, avec ce cher GFA.

Fishbone

TECHN. 10 

INTÉRÊT 10

JOUABLE SUR
PAS GRAND-CHOSE
ÉDITEUR
GREMLIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
GREMLIN INTERACTIVE GB

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs n'ayant pas de fortune personnelle

En attendant 1999 - et en admettant que vous ne soyez pas sensible au chant des sirènes de Half Life - voici de quoi vous consoler si le titre de vos rêves a loupé la sacro-sainte messe de Noël. Les rêves de l'année dernière, ça vaut toujours mieux que pas de rêve du tout. Surtout que ce mois-ci, ressortent quelques titres carrément bétons. Enfin, question de goûts, évidemment... C'est une vérité à deux balles mais je préfère prendre mes précautions pour ne pas relancer la polémique qui avait secoué notre forum suite au test de Dungeon Keeper. Pas que notre forum, d'ailleurs : la rédac elle-même était en pleine ébullition. Traduction : un peu plus hystérique que d'habitude. Du coup, les précautions que je prends ici sont autant destinées aux testeurs de Joy qu'à vous-même. Non, non, ce n'est pas un gag : tous les mois, j'ai droit à un ou plusieurs commentaires sur ces malheureux trois quarts de page. Finalement, dans cette histoire, c'est Kika qui m'épate le plus : comment arrive-t-elle à toujours rester calme dans cette ambiance de fous ?

FLIGHT UNLIMITED 2

GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS, 149 F, PENTIUM 200 + CARTE 3D



Autant le premier FU était plutôt orienté acrobaties, autant le 2 est un vrai simulateur de vol, où vous pilotez essentiellement des avions de tourisme. Seul point faible : vous ne pouvez survoler que la région de San Francisco, ce qui représente des vols d'une heure maxi . Mais tout le reste est parfait. «Excellentissime.» dixit Bob. FU 2 est aussi jouissif que Flight Simulator en vol pur, sauf qu'il est dix fois plus beau. Quant aux missions, certaines sont carrément délirantes. Kant a tout particulièrement affectionné celle où on doit récupérer un évadé d'Alcatraz. Quant à Casque Noir, ça reste son simulateur de vol préféré. Et là, tout est dit. (Joy 90)

WARLORDS 3



GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F

Si vous aimez la série des Heroes of Might & Magic, il n'est pas dit que vous craquiez sur Warlords. Mais ce serait méjuger ce dernier que de croire qu'il est moins bon que HMM. Différent serait le mot juste. Il s'agit toujours de stratégie au tour par tour, avec de la magie, des sorts et tout le toutim, mais autant les HMM sont davantage orientés héros, avec plein de petits trucs à ramasser, autant les Warlords se situent davantage au niveau de l'armée. De toute façon, la série des Warlords a fait ses preuves. Dans ce troisième volet, l'environnement graphique a entièrement été refait, l'I.A. est excellente et on peut jouer via Internet. Chaudement recommandé par Ivan le Fou. (Joy 85)

DUNGEON KEEPER GOLD

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 129 F, PENTIUM 133

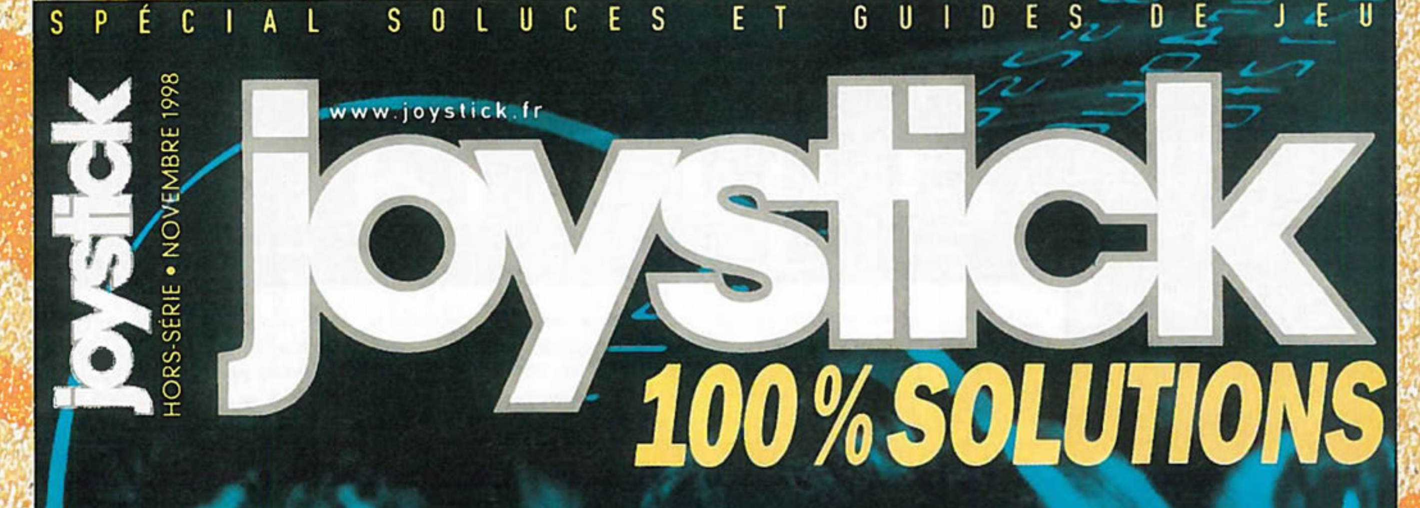
Le jeu du siècle et son add-on sortent en gamme budget alors que le siècle n'est même pas encore terminé ? Wahou. Je croyais qu'on allait devoir attendre au moins 2010... Blague à part, il faut quand même rendre à Dungeon Keeper ce qui lui appartient. Et le maître mot est : originalité. Il n'y a vraiment que Molineux pour penser à retourner ainsi les situations et nous faire incarner des méchants pas beaux au lieu des habituels héros tout propres sur eux. Bref, à part l'ambiance sordide, la possibilité de torturer ses créatures et même de les incarner en vue à la première personne, à part tout plein d'autres trucs complètement déments de perversion, DK est un classique jeu de stratégie / management de streums. (Joy 83)





RVIE DU JOUEUR PC

SPÉCIAL SOLUCES ET GUIDES DE JEU



AYEZ CONFIANCE

X-FILES LA SOLUTION

SENNA N'EST PAS MORT

GP LEGENDS MONACO GPRS 2

FINISSEZ VOS JEUX PREFERES

GRIM FANDANGO, COMMANDOS, FINAL FANTASY VII, FALLOUT, UNREAL, MIGHT & MAGIC 6...

21 SOLUCES ET GUIDES DE JEU

T 3472 - 15 H - 39,00 F - RD

HORS-SÉRIE • NOVEMBRE 1998 • 39 F • BELGIQUE 255 FB • SUISSE 11.50 FS • CANADA 10,50 $ • PORTUGAL CONT. 1400 ESC

T O P H A R D

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Je vous rappelle que nous avons réalisé, avec le constructeur BOWER, une bécane que l'on estime plug and play et surtout évolutive et qui ma foi me semble parfaitement équilibrée. Bref, si vous avez la flemme de courir pour rassembler les différents composants, je ne saurais que trop vous conseiller cette bécane.

Reprenons le fil de ce Top Hard dont l'objectif, je vous le rappelle, n'est pas de vous citer les produits les plus performants dans chaque catégorie, mais de vous aiguiller soit dans une optique d'upgrade d'un des composants de votre machine, soit dans le choix des composants d'une bécane complète. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles, et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 10 000 F et présente le minimum pour prendre plaisir à jouer, la config 2 environ 15 000 F, la config 3 environ 20 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Chaque config est équilibrée. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Du nouveau dans les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/min pour l'UDMA sont disponibles. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min. Les capacités s'envolent, Maxtor annonce déjà un 17 Go !

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 600 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 900 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 900 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2, n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider, mais en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 000 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 000 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 000 F TTC

La carte son

Config 1 : Sound Blaster PCI 128, 520 FF TTC

Config 2 : Sound Blaster PCI 128, 520 FF TTC

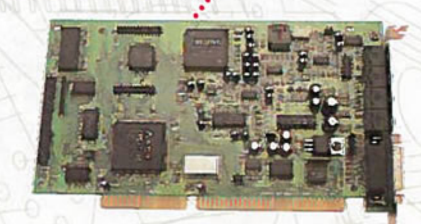
Config 3 : Sound Blaster Live!, 1 390 FF TTC

Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 250 F TTC



ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

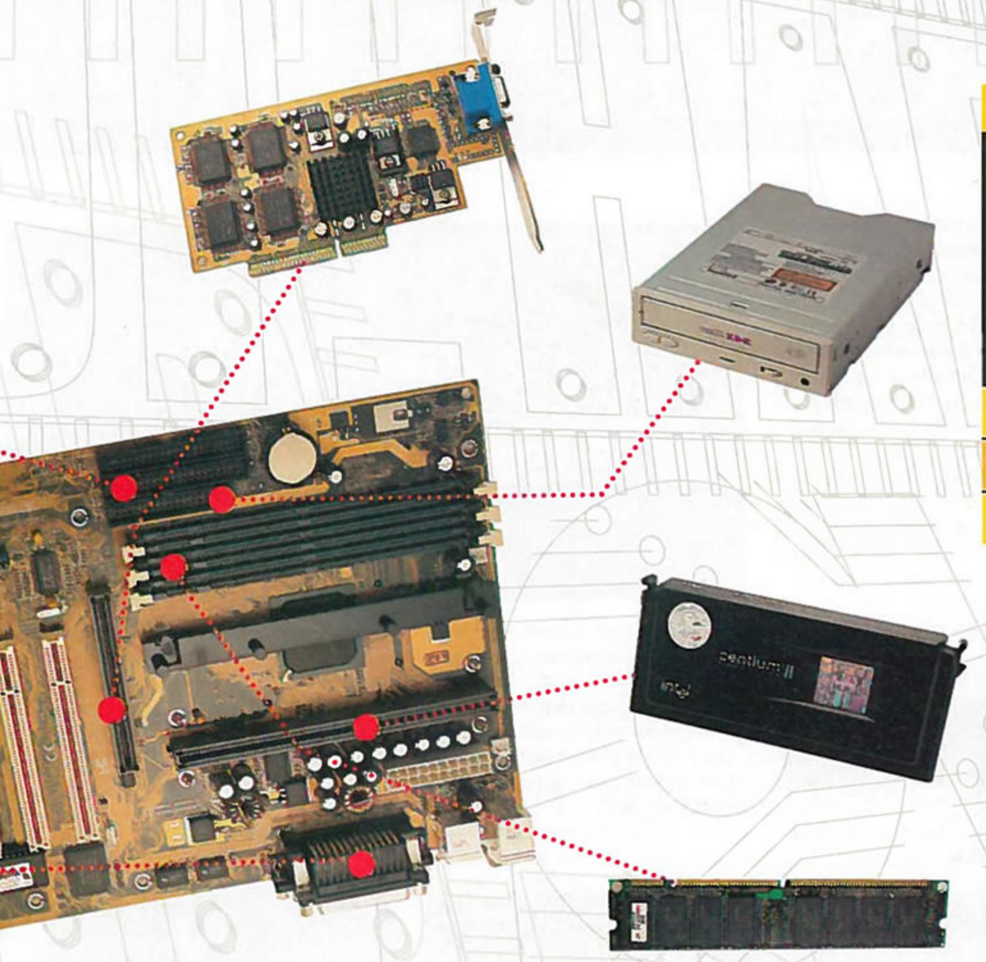
La carte vidéo

Avec le comparatif de ce mois-ci, je crois que tout est dit. Enfin pour ceux qui n'ont pas compris :

Config 1 : Lightspeed 3300 (3Dfx Banshee) de STB, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 990 TTC ou Maxi Gamer Phoenix de Guillemot, 16 Mo de SGRAM bus AGP 1X, 895 F TTC

Config 2 : Velocity 4400 (Riva TnT) de STB, 16 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 490 F TTC

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 490 F TTC



Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Alors pourquoi pas un DVD-Rom, pour pouvoir profiter des DVD-Vidéo, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI qui, outre l'accélération 3D du Rage Pro, offre la lecture des DVD-Vidéo, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ? NB : le nouveau kit DVD de Guillemot vous offre également le meilleur des deux mondes. Cela dit, pour limiter les frais, le lecteur DVD n'est pas non plus l'incontournable du moment. Vous en connaissez beaucoup des jeux DVD, présents ou futurs ?

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Les K6 2 3DNow! ont relancé AMD dans la course à la puissance pour les jeux, en permettant d'upgrader des cartes mère à base de chipset TX ou HX (voir Joy n° 96). Le nouveau Celeron 333 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix, d'autant plus que monté sur la bonne carte mère, il peut parfois atteindre 450 MHz.

Config 1 : K6 2 3DNow! 350 MHz, environ 1 050 F TTC

Config 2 : Pentium II 350, environ 1 280 F TTC

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 4 150 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 PCI et AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (Floating Point Unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. (Sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz.)
- Il semblerait que les futurs Katmai fonctionnent sur Slot 1. Mais comme le bus AGP devrait passer lors de sa sortie en mode 4X, il faudra sans doute changer de carte mère pour profiter des cartes 3D qui supporteront l'AGP 4X.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 750 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 750 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 750 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 850 F TTC

Config 3 : P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 030 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante ces derniers temps.

Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Mauvaise nouvelle pour ceux qui ne peuvent monter que de la Simm, cette dernière vient d'augmenter de 100 % !

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 690 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 690 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 390 F TTC



PAR STEPHANE QUENTIN

Comparatif des cartes 3D

Enfin le voilà, le très attendu comparatif qui vous permettra de choisir la bonne carte à mettre sous le sapin.

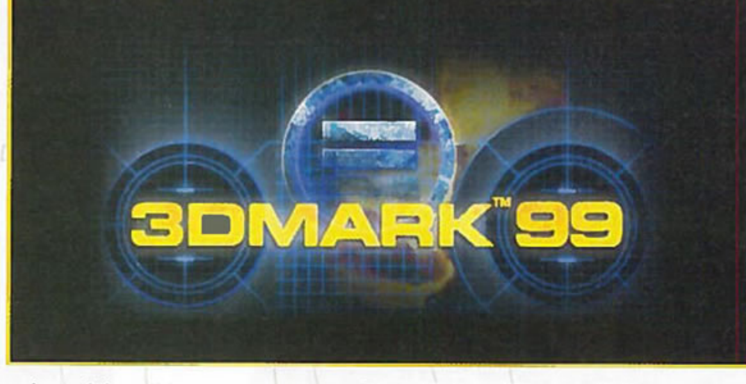
Voilà encore une nouvelle année qui passe, et son lot de cartes 3D. 1998 fut une année faste en terme de produits, car de nombreux constructeurs jouent leur survie sur un marché de plus en plus concurrentiel.
On a vu des rapprochements importants et l'émergence de nouveaux leaders : Tseng Labs a disparu, et son équipe a intégré celle d'ATI, Intel truste le marché « bas de gamme », S3 a perdu sa position de leader au profit d'ATI, Rendition n'est plus que l'ombre de lui-même. Je ne parlerai même pas de Cirrus Logic, qui a disparu du circuit et encore moins de SiS. De plus, là où en 1997 3Dfx régnait en mettre incontesté, 1998 a permis à de nombreux constructeurs de revenir dans la course.
Enfin, il faut bien à un moment ou un autre faire un choix parmi la floraison de produits disponibles. Encore que sur cette fin d'année 1998 , deux élèves manquent à l'appel : Videologic avec son PowerVr SG et 3Dlabs avec son Permedia 3

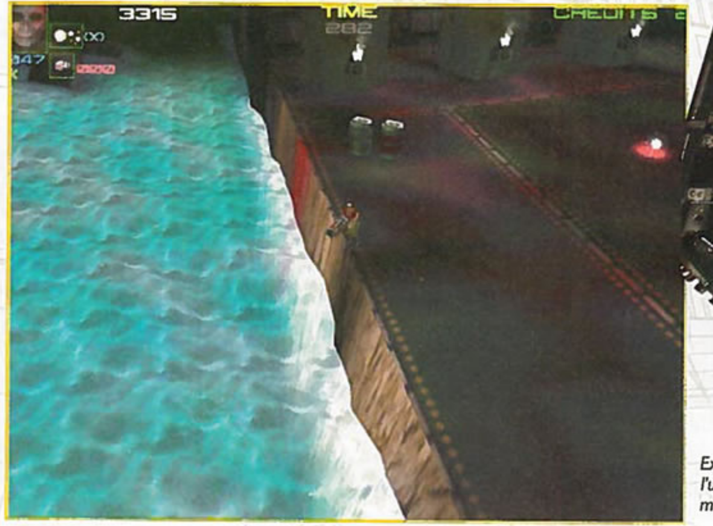
Comment choisir une carte 3D ?

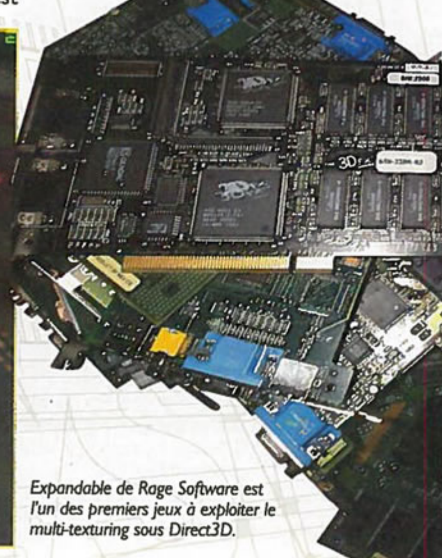
Comme toujours en informatique, la première étape consiste à fixer impérativement la somme disponible pour sont achat. Effectivement, pour 3 000 F TTC on n'a pas le même niveau de performance que pour 500 TTC. Le deuxième paramètre très important est celui des capacités de l'écran en termes de taille et de résolution. Si votre moniteur ne supporte pas les résolutions élevées, il n'y a aucun intérêt à utiliser une carte 3D avec beaucoup de RAM. Les nouvelles cartes 3D sont destinées à jouer en 1024x768 et au-delà. L'écran adéquat se situe à partir du 17 pouces. Évidemment, si l'intention est d'upgrader une machine à base de bus pci, le choix est vite fait, la Voodoo 2 est la meilleure carte disponible pour cet usage.
Le dernier point à prendre en compte est la puissance du CPU. En effet, là où une 3Dfx peut s'accommoder d'un processeur peu puissant, les cartes à base de TnT ou Rage 128 nécessitent un processeur d'au moins 300 MHz pour fournir toute leur performance.

Les benchmarks et autres Frame rate

Un benchmark (pour ceux qui ne suivent pas l'actualité des cartes 3D) est un logiciel destiné à tester une carte, tant en terme de rapidité qu'en terme de fonctionnalité, et de donner un chiffre synthétique (d'après lansolo, le nom exact de « benchmark» est « testiciel de performances » : en cours d'agrément auprès de l'Académie française).
Notre tableau récapitulatif (p.182-183) comprend deux tests. Un test Direct3D avec 3D Mark 99 Pro de Futurmark, qui est un benchmark utilisant l'AGP texturing, le multitexturing et les autres fonctionnalités de DirectX6 (pas encore le Bump-mapping). Il faut noter que seules deux cartes de ce comparatif peu-







Expandable de Rage Software est l'un des premiers jeux à exploiter le multi-texturing sous Direct3D.

vent faire du Bump mapping de façon hardware (Riva TnT, Rage 128).
Alors pourquoi avoir choisi ce bench ? Ce bench, qui vient juste de sortir, utilise un vrai moteur de jeu (celui de Max Payne) et de plus il décèle, pour chaque carte, leurs défauts et leurs qualités respectives. Il met également en évidence les nouvelles capacités des cartes 3D pour 1999, comme le multi-texturing et la possibilité de monter en millions de couleurs, comme la gestion des textures en 32 bits. Néanmoins, il connaît déjà ses limites et ne remplacera pas l'utilisation au quotidien des cartes sur des jeux.
En 1999, il est clair que les développeurs ne se gêneront pas pour nous sortir des jeux exploitant ces fonctions avancées. John Carmak a annoncé que Quake 3 serait jouable sur une Rage 128 en 800x600x32 bits. Vous trouverez d'ailleurs, sur le CD n° 99, la version light de ce programme pour faire votre propre comparatif. Attention, les résultats de la version light ne correspondent pas toujours à ceux de la version pro car il manque quelques tests dans la version light.

Le deuxième test est un test OpenGL bien connu, puisqu'il s'agit du Timedemo2 de Quake 2 qui lui aussi gère le multi-texturing.
Tous les tests ont été réalisés sur la même plate-forme : un Pentium II 450 avec 64 Mo de Ram. Une telle machine risque bien d'être la machine de base d'ici mi-99.



La différence entre milliers de couleurs (16 bits) et millions de couleurs (32 bits) est significative sur les effets de fumée et de lumières.

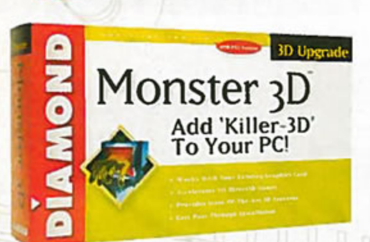


Les différentes offres du marché

L'incontournable 3Dfx







Les joueurs de chez 3Dfx mettent la pression avec leur Voodoo II SLI (deux cartes couplées). Prendre une carte 3Dfx reste un gage de stabilité, de performance et de compatibilité pour le joueur. L' omniprésence du Glide (la bibliothèque propriétaire de 3Dfx) est un aspect non négligeable, mais qui devrait s'estomper en 1999.
En upgrade (pour booster une machine déjà existante, puisque les Voodoo ne font pas la 2D et supposent que l'on possède déjà une carte graphique), la Voodoo 2 n'a pas d'équivalent. Vous pouvez donc foncer. Dans le tableau, la Voodoo 1 montre les faiblesses de ses 2 Mo dédiés au textures. Elle est définitivement hors-course, sauf si vous souhaitez ne jouer qu'à des jeux en 640x480 sur une machine inférieure au P166.
Les cartes à base de Banshee sont séduisantes par leur prix et leur capacité (2D/3D), sauf qu'elles ne gèrent pas le multi-texturing et l'Agp-texturing, qui devrait être largement exploité en 1999. C'est une carte économique destinée aux machines à base de K6 2 300 MHz et pentium II 233 MHz. Attention, préférez les cartes équipées d'une mémoire de type SGRAM, plus rapide. En cette fin d'année 1998, le principal défaut de 3Dfx est son incapacité à monter en résolution et à utiliser le mode 32 bits.
La prochaine puce de chez 3Dfx, qui a comme nom de code Rampage, devrait être disponible courant été 1999 et cassera cette barrière .











Le surprenant nVidia



Les coyotes de nVidia ont réussi un coup de maître avec le TnT qui est un excellent choix en termes de rapidité et de fonctionnalités, sur des gros Pentium II et des K6 2 350 MHz. Face à la Rage Fury d'Ati, ils leur manque la décompression Mpeg 2 hardware qui devrait faire la différence mi-99 avec des textures Mpeg 2 plaquées sur les polygones. Les disparités dans les notes entre les différentes cartes sous 3D Mark 99 sont surtout dues aux drivers. Ceux de STB étant les plus performants du moment.
Le Riva 128 Zx est définitivement hors-circuit, surtout pour ce prix. Il serait temps de penser à une baisse de prix de la part de STB.

VELOCITY 4400

Découvrez aujourd'hui la 3D de demain!



Avec la VELOCITY 4400™, vous doublez votre vitesse d'affichage et votre puissance de calcul pour tous vos besoins ludiques et professionnels. La VELOCITY 4400 dispose d'un processeur Riva TNT 128 bits à double texture comportant plus de 7 millions de transistors (presque autant que pour l'Intel Pentium® II) pour une performance optimale.

Depuis plus de dix ans, STB est leader dans le domaine de la technologie graphique. N'hésitez pas à consulter notre site web (www.stb.com) pour en savoir plus encore sur les performances exceptionnelles de notre nouvelle VELOCITY 4400™.

- Accélérateur 128-bits 3D/2D et vidéo intégrés
- 16Mo de mémoire pour des résolutions jusqu'à 1920x1200
- 250MHz RAMDAC pour des taux de rafraichissement jusqu'à 160Hz
- Sortie TV et moniteur (s-vidéo & composite)
- Windows 95, 98, NT et support OpenGL
- Disponible pour bus AGP et PCI
- Dix ans de garantie

Les produits STB sont disponibles chez:

BOULANGER
dans tous les magasins

EXTRAPOLE
- Centre co. Grand Ciel (94)
- Centre co. Belle Epine (94)
- Centre co. Paris Nord (93)
- Centre co. Les 4 Temps La Défense (92)
- 5, Bld Montmartre (75)

APRO
- Evry (91) 01 69 36 37 38
- Melun (77) 01 60 56 54 80

SURCOUF
139, av. Daumesnil
75012 Paris

SCORE GAMES
dans tous les magasins

HCS MISCO (VPC)
- Tel 01 69 93 21 22
- Fax 01 69 93 21 11

PC HALLE
- 50/52 rue Balard, 75015 Paris 01 45 58 18 88
- 29, rue du Colisée, 75008 Paris 01 53 93 98 38
- 145, avenue de Verdun, 94 200 Ivry/Seine 01 45 15 13 88
- V.P.C. 01 45 15 13 80

ANS
Aubagne 04 42 84 20 22
Besancon 03 81 53 27 36
Lyon 04 72 52 34 34
Metz 03 87 38 40 50
Mulhouse 03 89 31 37 27
Nancy 03 83 50 83 83
Strasbourg 03 88 18 24 88

et équipent aussi les systèmes de Compaq, Dell, Gateway, UNIKA, PC Halle, Novotec et d'autres.

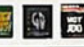
Les distributeurs sont:

AEE 01 46 70 18 88
HIGH TECH SERVICES 04 42 20 59 59
TECH DATA 01 49 15 22 22

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 01 40 36 67 17
Fax: 01 40 36 59 38 Support Techn: 01 40 36 79 29 www.stb-international.com







STB®
www.stb.com

Les différentes offres du marché

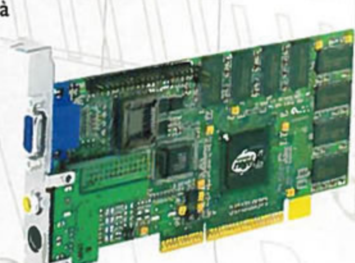
L'envahissant Intel



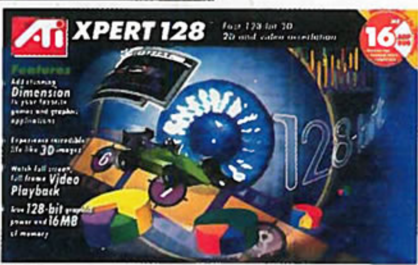
Intel est partout, et son I740 relayé par de nombreuses cartes taïwanaises à des prix défiant toute concurrence (parfois moins de 400 F TTC) en fait la carte au prix le plus attractif. Néanmoins, il faut exclure cette carte sur toutes les architectures super socket 7 (AMD K6 2, Cyrix M II). À ce prix-là, difficile de lui trouver des défauts mais on préférerait qu'Intel baisse les prix de ses processeurs, plutôt que d'envahir le marché de la carte graphique avec des fonctionnalités parfois défaillantes (multi-texturing absent, support des drivers aléatoire, multi-écrans mal gérés).

Le très en retard Ati

La nouvelle carte d'Ati est disponible. Tous le monde en parle, et comme toujours en informatique, le dernier arrivé a toujours raison. 32 Mo de RAM, et à ce prix-là des performances supérieures à une TnT en OpenGL et en Direct3D, la décompression Mpeg2 totalement hardware, la gestion des nouveaux effets 3D (Multi-texturing, Bump-mapping, Anisotropic filtering). Ati réconcilie toutes les fonctions dans un produit très homogène et résolument tourné vers 1999.





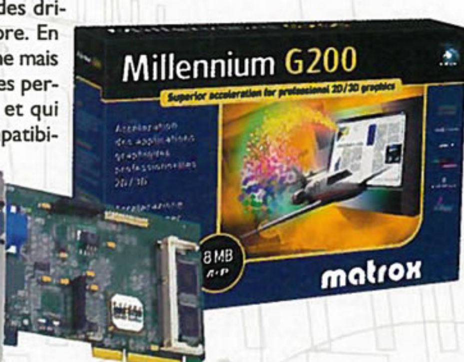






L'inattendu Matrox

La Mystique G200 est une bonne carte, mais son principal défaut est qu'elle ne dispose pas encore de drivers OpenGL et utilise à la place un D3D Wrapper, un utilitaire qui redirige les instructions OpenGL vers Direct3D. Matrox nous a certifié la disponibilité des drivers complets fin décembre. En l'état, la carte est homogène mais face à une Banshee dont les performances sont proches et qui dispose de plus de la compatibilité Glide, la G200 ne propose que le mode 32 bits, inexploitable pour l'instant, même sur 450 MHz (contrairement à la TnT ou la Rage 128).



Le revenant S3

Qu'on se le dise, le Savage 3D est une excellente puce économique. La carte testée (Hercules Terminator Beast) est malheureusement peu disponible en France, mais présente un rapport performance/prix imbattable. Espérons que cette puce, qui intègre le système de compression de textures S3TC, soit plus largement diffusée. Il serait également intéressant d'avoir un Savage 3D avec 16 Mo de RAM.

La fiction dépasse la réalité!

POWERED BY Voodoo²

POWER3D²™

Ne cherchez pas plus loin...



- Le fin du fin en matière d'accélération graphique 3D
- Double texture pour des jeux encore plus fous
- Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
- 12MB de mémoire ultra-rapide
- La puissance à ne savoir qu'en faire!



En Conjonction Avec
La Campagne 3Dfx
"2 C'est Mieux Que 1"



Disponible chez

CASINO | HYPERMEDIA









...et chez les meilleurs revendeurs.

Distributeur

CDE
Mémoires
tel 01 41 44 33 33 fax 01 41 18 99 30



The Power to Perform



DOSSIER MATOS



	ATI Rage Fury 32 Mo	STB Velocity 4400 16 Mo	Diamond Viper V550 16Mo	Creative Labs Graphics Blaster Riva TnT 16 Mo	Guillemot Maxi Gamer Phoenix 16 Mo SGRAM
Type de puce	ATI Rage 128	nVidia Riva TnT	nVidia Riva TnT	nVidia Riva TnT	3Dfx Banshee
Type de bus	AGP	AGP/PCI	AGP	AGP	AGP/PCI
	Z-Buffer 32 bits	Z-Buffer 24 bits	Z-Buffer 24 bits	Z-Buffer 24 bits	Z-Buffer 16 bits
	Rendu 32 bits	Rendu 32 bits	Rendu 32 bits	Rendu 32 bits	Rendu 16 bits
D3D 3D Mark 99 Pro					
640x480x16 bits	2909	2729	2492	2716	2732
1024x768x16 bits	1834	1495	1423	1491	1474
640x480x32 bits	2529	2236	2156	2192	N/A
1024x768x32 bits	1493	1108	1063	959	N/A
OpenGl Quake 2					
640x480x16 bits	68,5 fps	76,2 fps	76,5 fps	76,5 fps	37,9 fps
1024x768x16 bits	34,9 fps	38,1 fps	38,2 fps	38 fps	19,6 fps
640x480x32 bits	67,8 fps	61,6 fps	64,4 fps	61,6 fps	N/A
1024x768x32 bits	34 fps	22 fps	26 fps	25,3 fps	N/A
Prix	1490 TTC	1390 TTC 1290 TTC	1390 TTC	1290 TTC	995 TTC 895 TTC
Bundle		conflict freespace		Incoming, Forsaken	Tonic Trouble, F1 Racing Trouble
Autres	Sortie TV + Décompression Mpeg2 Hardware	Sortie TV			
Note Joystick	18	16	16	16	14

	STB Velocity 128 ZX 8 Mo	Intel I740 8 Mo	ATI Rage Pro 8 Mo	Leadtek Winfast L2300 8 Mo
Type de puce	nVidia Riva 128 ZX	Intel 740	ATI Rage Pro	3Dlabs permedia 2
Type de bus	AGP/PCI	AGP	AGP/PCI	AGP
	Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits
	Rendu 16 bits	Rendu 16 bits	Rendu 32 bits	Rendu 16/24 bits
D3D 3D Mark 99 Pro				
640x480x16 bits	1733	1824	1441	1451
1024x768x16 bits	984	797	723	723
640x480x32 bits	N/A	N/A	N/A	N/A
1024x768x32 bits	N/A	N/A	N/A	N/A
OpenGl Quake 2				
640x480x16 bits	48,5 fps	37,8 fps	26,3 fps	19,8 fps
1024x768x16 bits	21,1 fps	14,2 fps	11,1 fps	8,5 fps
640x480x32 bits	N/A	N/A	N/A	(24 bits) 15,7 fps
1024x768x32 bits	N/A	N/A	N/A	(24 bits) 5 fps
Prix	990 F TTC 1190 F TTC	Environ 450 TTC	975 TTC 490 TTC	environ 800 TTC
Bundle	Battlezone FIFA 98		Incoming, DVD Microcosmos	
Autres	Sortie TV		Sortie TV + Decompression Mpeg2 semi-harware	
Note Joystick	10	10	9	8

Z-Buffer 16 bits ou 32 bits désigne la précision de calcul du moteur polygonal de la carte 3D. Un calcul sur 32 bits est nettement plus précis que sur 16 bits et permet notamment d'éviter des bugs de collision.

Rendu 16 bits ou 32 bits désigne le nombre de couleurs en milliers (16 bits) ou millions (32 bits) que permet de gérer la carte.

Prix désigne le prix boîte avec les jeux pour le plus élevé, et sans jeu pour le plus faible.

Autres désigne notament la présence d'une sortie TV ou non.

Les résultas obtenus par 3DMark 99 correspondent, pour un chiffre de 3000, à environ 65 images par seconde dans un jeu D3D. Un chiffre de 1000 correspond à 20 images par seconde.

STB Lightspeed 3300 16 Mo SGRAM	Creative Labs 3D Blaster Banshee16 Mo SDRAM	Hercules Terminator Beast 8 Mo	Matrox Mystique G200 8 Mo
3Dfx Banshee	3Dfx Banshee	S3 Savage 3D	Matrox G200
AGP	PCI	AGP	AGP
Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 24 bits	Z-Buffer 32 bits
Rendu 16 bits	Rendu 16 bits	Rendu 32 bits	Rendu 32 bits
2896	2677	2575	2276
1660	1492	1327	1277
N/A	N/A	1956	1923
N/A	N/A	840	807
38,7 fps	41,6 fps	44,2 fps	D3D Wrapper (15 bits) 41 fps
21,7 fps	19,4 fps	19,7 fps	D3D Wrapper (15 bits) 18,7 fps
N/A	N/A	31,6 fps	N/A
N/A	N/A	12,8 fps	N/A
			Drivers OpenGL fin décembre (Matrox)
990 TTC	890 TTC	Environ 600 TTC	1190 TTC800 TTC (sans boîte)
	Incoming		MotorHead, Incoming, Tonic Trouble
		Décompression Mpeg 2 semi hardware	Sortie TV
14	14	13	12

3Dfx VooDoo 1 4 Mo	3Dfx VooDoo 2 12 Mo	3Dfx VooDoo 2 SLI 24 Mo
3Dfx VooDoo 1	3Dfx VooDoo 2	3Dfx VooDoo 2
PCI	PCI	PCI
Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits	Z-Buffer 16 bits
Rendu 16 bits	Rendu 16 bits	Rendu 16 bits
1328	2620	3603
N/A	(800x600) 2030	2328
N/A	N/A	N/A
N/A	N/A	N/A
21,2 fps	85,7 fps	100,5 fps
N/A	(800x600) 55,4 fps	65,6 fps
N/A	N/A	N/A
N/A	N/A	N/A
MaxiGamer 3D 450 TTC	3D Blaster VooDoo 2 990 TTC (Race Pro, Incoming, G-Police, Actua Soccer 2)	X2
	STB BlacKMagic 1490 TTC MaxiGamer 3D 2 995 TTC (1095 TTC F1 Racing, Incoming) Techworks Power 3D 2 890 TTC Diamond Monster 2 990 TTC	
10	15	16

Le choix en upgrade :
3Dfx 2

Le choix pour l'avenir :
Ati Rage 128

Le choix petit budget :
3Dfx Banshee

Le choix du bourgeois ou du journaliste (qui, je le rappelle, n'achète pas ses cartes) :
Ati Rage 128 + 2 VooDoo 2 Sli

Quelle carte, pour quelle machine ?

Pentium 200 et en dessous (PCI) :
Voodoo 2

Pentium II 233 et K6 2 300 (AGP) :
Banshee

Pentium II 300 et K6 2 350 et supérieur (AGP) :
Ati Rage 128

DELCO

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

L'ardewère de nos PéCés mute plus vite qu'un lapin de Tcherno-Bill, c'est bien connu. Des questions techniques insolubles vous assaillent à l'heure du thé ? Vous pensez rajeunir Jacquot le micro en lui greffant des composants aïetèques ? Le processeur fait une crise de radiateur fiévreux ? Quel est le sens de la vie ? Y aura-t-il des frites à midi ? Quelle que soit l'urgence, le "Delco" peut vous aider. Envoyez questions, suggestions, etc. à Joystick, C'est le Delco, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy cedex.

DESACTIVER LE BIP DE DEMARRAGE

Il est normal que vous ne puissiez pas désactiver le "bip" de démarrage avec le panneau de contrôle Windows 95, car ce son ne dépend pas de la carte sonore. Il vient d'un haut-parleur interne, directement relié à la carte mère. Employé autrefois pour créer quelques bruitages dans les jeux, il est toujours présent car il sert également au diagnostic système. Si, par exemple, votre carte mère tombait en panne, il émettrait à coup sûr quelques bips plaintifs. Le nombre de bips émis forme un code indiquant le type de problème rencontré (1). Ces signaux sonores autorisent un diagnostic, même si la partie vidéo du PC est en panne. Peut-être à cause de cette fonction de secours, rien n'est généralement prévu pour couper le haut-parleur interne (même dans les menus de Setup !). La seule manière de le désactiver est donc d'ouvrir le boîtier du PC et de déconnecter physiquement le petit câble du haut-parleur (souvent rouge et noir). Notez qu'il est parfois possible de relier la sortie haut-parleur de la carte mère à une entrée de la carte sonore ; ce qui permet alors de régler le volume sonore des bips par le panneau de contrôle ou le bouton de volume.

3DNOW ! DANS LES PROCESSEURS INTEL ?

Non, a priori, Intel ne semble pas prêt à intégrer ce jeu d'instructions, spécialisé dans le calcul 3D, dans ces processeurs. Par contre, on commence à parler d'un équivalent probablement plus puissant (les instructions KNI), pour les futures puces Katmai. Malgré cela, on peut prédire, sans risques, que le 3DNOW ! va s'imposer comme un standard ludique. Parce qu'il améliore déjà fortement la vitesse d'affichage des jeux 3D avec les K6-2 actuels, parce qu'AMD l'intégrera dans ces futurs processeurs K6-3 et K7 (censé abriter la toute nouvelle virgule flottante AMD!!), que CYRIX et CENTAUR IDT (qui fabrique le Winchip C6) ont également adopté 3DNOW! pour leurs nouveaux processeurs respectifs, que Windows 98 et DirectX 6 l'exploitent déjà automatiquement, que les derniers "drivers" 3Dfx en font autant et parce que, bien sûr, de nombreux jeux en développement sont prévus pour l'exploiter.

QU'EST-CE QU'UNE INTERFACE ATA ?

- L'ATA (Advanced Technology Attachment), que l'on connaît plus couramment sous le nom d'IDE (Integrated Drive Electronics), est un ancien standard d'interface électronique prévu pour relier une carte mère de PC aux périphériques de stockage type disque dur. Notez que l'électronique de contrôle du disque est intégrée au disque lui-même. L'IDE a évolué, par la suite, pour donner le standard EIDE.
- L'EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics) a les mêmes fonctions de base, mais offre quelques améliorations : gestion des disques durs de plus de 528 Moctets, nouveau mode d'accès aux données en DMA (Direct Memory Access) et donc plus grande vitesse de transfert. Sans oublier la reconnaissance de nouveaux types d'unités de stockage de masse comme les streamers à bande ou les lecteurs de CD-ROM, grâce à son extension ATAPI (Attachment Packet Interface). La dernière amélioration en date de l'EIDE est la norme Ultra DMA (cf Joystick N°91).

ECONOMISEUR D'ECRAN UTILE ?

Au tout début de la technique des moniteurs vidéo (et des TV aussi), il existait le risque de "brûler" le tube cathodique, en affichant une même image statique pendant une longue durée. La couche de phosphore interne du tube (qui génère l'image lors du passage du jet d'électrons) perdait sa capacité de création de lumière, si elle était soumise à une excitation violente et prolongée. Résultat : une sorte d'image fantôme "négative" du graphisme "brûlé" superposée à toute image ultérieure. Ce risque de dégradation définitive du tube amena la création des économiseurs d'écran (2). Les moniteurs actuels sont beaucoup plus résistants et seuls des cas "limites" d'utilisation (PC tournant 24h/24 pendant des semaines ou des mois d'affilée) risquent de marquer le moniteur. Pour l'utilisateur personnel, le risque est quasi-inexistant. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les économiseurs d'écran ne réduisent pas la consommation électrique du moniteur. Pour réduire la consommation, une extinction réelle ou une mise en veille de l'écran est nécessaire pendant les périodes d'inactivité. Il faut alors se tourner vers les options du BIOS système (menu "power management" du SETUP) et disposer d'un moniteur intelligent capable de se mettre en "sommeil", quand le système d'exploitation le lui demande. En utilisation personnelle, l'économiseur d'écran est plus un gadget qu'une fonction indispensable.

REMPLACER UN PENTIUM II PAR UN XEON

Non, ce n'est pas possible sans changement de carte mère. L'Intel Xeon (3) utilise une interface processeur différente des PII classiques : le "slot 2".



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

















FALLOUT 2 — 349F	AGE OF EMP. RISE OF ROME — 249F	COMBAT FLIGHT SIM. — 399F	SIN — 349F
HERETIC 2 — 379F	RAILROAD TYCOON 2 — 369F	TOMB RAIDER III — 399F	MOTO RACER II — 349F
RAINBOW SIX — 349F	BALDUR'S GATE — 349F	FIFA 99 — 369F	CAESAR III — 349F
HALF LIFE — 349F	SETTLERS III — 369F	POPULOUS 3 — 369F	GANGSTERS — 369F
EUROPEAN AIR WAR — 349F	SHOGO — 369F	NHL 99 — 349F	SPEED BUSTERS — 299F
STAR TREK-KLINGON — 299F	MECHWARRIOR — 349F	O.D.T. — 369F	TUROK 2 — 349F





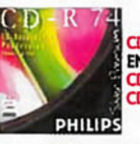
4490F

2 prises audio numériques (optique et co-axiale)
connecteur Y/C
2 prises Péritel montées en "by-pass"



GRAVEUR 2X-2X 6X PHILIPS 3610 IDE (CD INSCRIPTIBLE ET REINSCRIPTIBLES) 1790F

GRAVEUR PRO SCSI TRAX DATA 2260 + CARTE 2390F



CDR PRINCO SILVER		10F
EN BOITE DE 50		429F
CDR PHILIPS 74 mn	X8	12F
CDRW 74		99F

VOLANT RACE LEADER
FORCE FEEDBACK



990F

MANETTE SIDE WINDER FREE STYLE

590F



199F



299F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ème

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal .... Date de Naissance ..../..../.... N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F			......F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F			......F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ..../....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

RC B 385215603 JOYSTICK DECEMBRE 1998



D E L C O

MON IMPRIMANTE NE BOUGE PLUS !

Avant de conclure que l'imprimante est passée de vie à trépas, il y a quelques manipulations simples à réaliser. Très souvent, le problème est lié aux câbles. Vérifiez que vous disposez du bon câble (il existe plusieurs types de câbles parallèles et si vous recyclez un vieux câble de l'époque DOS/Windows 3.1, il ne comporte pas forcément tous les signaux nécessaires au bon fonctionnement en mode bidirectionnel). Vérifiez aussi que les connecteurs du câble données sont bien enfoncés. Si vos problèmes surviennent suite à un démontage de votre PC, assurez-vous que le connecteur de liaison avec la carte mère est correctement placé (carte mère de format AT). Avec un peu d'inattention, il est parfaitement possible de décaler un rang de pattes ou de l'inverser (le fil marqué correspond à la patte 1 du connecteur). On ne peut non plus écarter une histoire de câble parallèle défectueux pour cause de fil coupé ou de soudure cassée (4). Autre possibilité, votre port parallèle est peut-être désactivé ou mal configuré. En effet, généralement le BIOS de votre PC supporte plusieurs modes de fonctionnement du port parallèle. Allez au Setup (en général appuyer sur Del ou Suppr au démarrage du PC), là allez dans "Integrated Peripherals" ou équivalent et modifiez la ligne "Onboard Parallel Mode". Il existe toujours un mode minimal imitant une interface PC XT, appelé "standard" ou "SPP". De préférence, testez votre imprimante dans ce mode. Vous pouvez aussi essayer les autres modes plus avancés, comme l'EPP (Enhanced Parallel Port) et l'ECP (Extended Capabilities Port) qui activent le fonctionnement en mode bidirectionnel (l'imprimante renvoie alors des données au PC, chose impossible en mode standard). En ECP ou EPP, il faut parfois régler d'autres options comme l'utilisation éventuelle d'un canal DMA ou la version d'EPP. Sauvez et quittez le Setup. Redémarrez et réinstallez votre pilote d'imprimante à partir des disquettes ou CD-ROM originaux, puis essayez votre imprimante. Si le problème persiste et que vous êtes sûr du câble, des diverses liaisons, des options du Setup, il faut alors vérifier l'électronique du port parallèle, de nos jours intégrée à même la carte mère (5). Vous pouvez utiliser des utilitaires de test matériel comme Norton Utilities, Cheklt ou WinCheklt qui proposent de tester le port parallèle en mettant un "bouchon" parallèle à la place du câble (6). Si le test du "bouchon" ne détecte pas de panne, c'est probablement l'imprimante qui est en cause. Essayez de la connecter à un autre PC pour en avoir le cœur net.

CONFLIT MEMOIRE ENTRE W95 ET CARTE AGP

En effet, il semble bien que Windows 95 version OSR2 rencontre parfois des conflits mémoire avec les cartes graphiques AGP (avec un message d'erreur assez explicite d'ailleurs). Normalement, le problème vient du pilote Microsoft, spécialement du module VgartD.VxD qui gère les transferts de données entre mémoire carte vidéo et mémoire vive principale au travers du bus AGP. Le pilote de Windows 98 (même la bêta-version) gère mieux le port AGP et ne présente plus ce problème.

UTILISER DEUX SOURIS ?

Oui, il est possible d'utiliser deux périphériques type souris simultanément sous Windows 95 ou Windows 98. Par exemple, si l'on désire utiliser un trackball où une tablette graphique série, sans s'astreindre à débrancher/rebrancher à chaque fois son "mulot" habituel. Bien évidement, on emploie alors deux ports série et chaque périphérique doit disposer de son pilote. Une solution possible pour ne pas bloquer trop de ports série est d'utiliser un ordinateur équipé d'une carte mère ATX, puisque ces derniers disposent d'un port souris PS/2 (connecteur mini-Din 6 broches) qui ne passe pas par les ports série classiques (COM1, COM2) mais communique directement avec le processeur clavier (le port souris PS/2 se sert de l'interruption IRQ 12). Autre solution classique : mettre les deux souris sur le même port série en les commutant selon le besoin. Il faut alors employer un boîtier duplicateur/commutateur de ports série (ou de ports PS/2 selon vos besoins). Les modèles les plus avancés incorporent une détection automatique du périphérique actif. La seule contrainte est alors d'utiliser un pilote compatible avec les deux souris (un pilote généraliste comme le driver souris standard Microsoft fait souvent l'affaire) ou de charger à chaque fois le pilote adapté, si les périphériques le nécessitent.

CELERON 300A RECONNU COMME UN PENTIUM PRO !

Non, ce problème n'est pas lié à votre carte mère, l'ABIT BH6 supporte effectivement le Celeron 300A. Cet effet est tout simplement dû à votre système d'exploitation (oui, c'est la faute de Windows 95). Le Celeron 300A n'était pas disponible lors de la sortie de cette version de Windows, la routine de reconnaissance processeur n'est donc pas à jour. Effectivement, cela peut réduire le niveau de performances et, éventuellement, créer des plantages, car le Pentium Pro est un processeur assez différent du Celeron 300A. Le passage à Windows 98 n'est pas obligatoire, divers patches étant disponibles pour résoudre ce problème (sur Internet, chez Msoft).

NOTES

(1) Au début de la phase de démarrage d'un PC, l'ordinateur exécute un auto-test, le POST (Power-On Self Test) qui va provoquer des bips sonores en cas d'anomalie matérielle du PC. Hélas, ces codes ne sont pas standardisés et dépendent du BIOS utilisé par l'ordinateur. Par exemple, dans certains Bios AMI 486, un bip bref indique un problème de rafraîchissement avec la mémoire vive, alors que le sens habituel est plutôt "auto-test réussi".

(2) Un économiseur d'écran ("screen saver" en anglais) est un petit programme qui coupe l'image statique à l'écran et la remplace par un graphisme changeant ou des animations diverses, après un certain temps d'inactivité de l'ordinateur (inactivité des entrées de données comme le clavier, la souris, etc.). L'économiseur rétablit l'image à la moindre sollicitation clavier, souris, ... Les économiseurs sont souvent des accessoires fournis avec le système d'exploitation (Windows 3.1, 95, 98, Linux X-Windows, etc.) mais on peut également les acheter séparément (l'un des plus connus est After Dark).

(3) Le Xeon est prévu pour les ordinateurs professionnels multi-processeurs (jusqu'à 8 processeurs en même temps), plus que pour les ordinateurs personnels, son prix élevé en est une preuve. Il s'agit, en fait, du successeur du Pentium Pro : une sorte de Pentium II musclé par l'adoption d'un cache de niveau 2 de grande taille (512 Ko, 1 Mo, 2 Mo) et surtout fonctionnant à la fréquence processeur ! Soit deux fois plus vite qu'un Pentium II où le cache L2 ne marche qu'à la moitié de la fréquence processeur. Par contre, comme les derniers Pentium II 400 et les AMD K6-2, le Xeon exploite un bus mémoire principale à 100 MHz.

(4) Si vous manipulez souvent ce câble. Les coupures ou mauvais contacts surviennent généralement près du connecteur. Vous pouvez aussi démonter le connecteur pour examiner le bon état des soudures. Si vous êtes un peu bricoleur, un appareil de mesure, type contrôleur universel d'électricien ou électronicien, vous permettra, en mode ohmmètre, de tester les fils un à un. Dans le cas d'un câble "moulé" défectueux, la réparation est impossible, rachetez du neuf.

(5) N'oubliez pas les problèmes de conflit possibles, par exemple si vous disposez de 2 ports parallèles configurés aux mêmes adresses ou avec la même IRQ. Examinez aussi la carte sonore qui partage souvent la même interruption (IRQ7) que l'imprimante.

(6) Un "bouchon" de test est un petit montage, existant également pour les ports série. Son principe, globalement, est de boucler les entrées sur les sorties et les quelques signaux de contrôle attendus en même temps. Le port se mord alors, en quelque sorte, la queue et devient capable de se "parler à lui-même" sans besoin de connecter un périphérique potentiellement en panne. Voici les liaisons à effectuer sur une prise type DB 25 mâle pour obtenir un bouchon de test parallèle utilisable avec Check-it : sur la même prise, reliez la patte 2 à la 15, relier la patte 1 à la 13, relier la patte 10 à la 16, reliez la patte 14 à la 12, enfin reliez la 17 à la 11. Si vous ne savez pas manier le fer à souder, on trouve ce petit accessoire monté dans les boutiques spécialisées PC.



L'aire de *l'utilitaire*

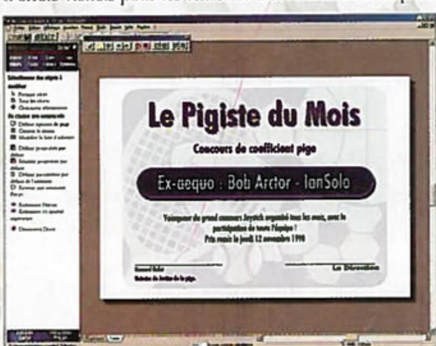
Internet, Internet, voilà un mot qui prend plus d'ampleur chaque jour qui passe. Saviez-vous, chers lecteurs, que vous étiez plus de 70 % à être équipés d'une connexion au Net ? Cette rubrique est donc consacrée aux logiciels de dessins et de retouches photos intégrant des fonctions Internet ou carrément conçus pour le Web. Si vous avez donc dans l'idée de vous lancer dans la construction d'un site, l'un de ces softs vous aidera sans mal à designer la plupart de vos pages.

LORD CASQUE NOIR

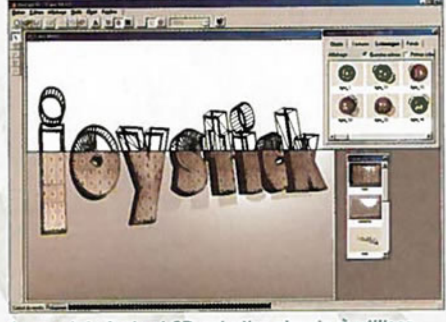
Windows Draw 6

Editeur : Micrografx
Prix : 390 F TTC

Voici un utilitaire graphique fort complet. Windows Draw est à la base un programme de dessin vectoriel. C'est-à-dire que chaque élément dessiné peut être zoomé à l'infini, sans perte de qualité. Cette 6e version se voit agrémentée de dizaines d'assistants offrant la possibilité de créer toutes sortes de documents comme des cartes postales, des posters, des banderoles, des rapports d'entreprise, des fax... et même des documents avec des champs personnalisés. Ainsi, en entrant une liste de convives dans un fichier à part, l'ordinateur se chargera de les intégrer sur votre document lors de l'impression. C'est pratique pour les enterrements, par exemple. Outre la gestion des calques, très pratique, vous y trouverez des tonnes d'effets visuels pour les textes et d'autres assistants pour créer facilement des formes compliquées. Le logiciel est qui plus est accompagné de PhotoMagic, une version très limitée de Picture Publisher 8 pour retoucher les photos, et d'Instant 3D permettant d'intégrer des objets ou du texte en 3D avec une simplicité déconcertante. Enfin, Internet n'est pas oublié à travers différentes fonctions HTML, la création d'animations en GIF et autres liens Hypertexte. Avec plus de 20 000 clip arts prédessinés, Windows Draw est un outil très performant au rapport qualité/prix totalement imbattable !



Bien que l'on puisse créer une image sans aucune aide, les assistants proposés sont très performants, et le débutant n'aura vraiment aucun mal à créer n'importe quelle sorte de document.



Le module Instant 3D est ultra simple à utiliser, mais reste limité. On ne peut utiliser que les objets proposés dans la bibliothèque ou créer des effets de texte, ce qui s'avère suffisant pour la plupart des documents.

Picture Publisher 8

Editeur : Micrografx
Prix : 890 F TTC

Le plus sérieux concurrent de PhotoShop 5 sur PC se nomme Picture Publisher 8. Essentiellement destiné à la retouche photo, il dispose de toute la panoplie de fonctions propres à ce style de produits (correction des couleurs, histogrammes, courbes de calibrage...) et de bien d'autres possibilités impressionnantes. Pour commencer, chaque élément découpé ou importé est considéré comme un objet pouvant occuper n'importe quelle couche dans le document. Cela permet de modifier aisément la structure d'une photo et de jouer facilement sur les effets comme la transparence. La gestion du texte est également très pratique, puisqu'il reste modifiable après transformation. De même, si l'image traitée est trop gourmande en mémoire, on peut ne charger qu'une partie de celle-ci, la retravailler et la réintégrer à l'ensemble. Mais la principale nouveauté de Picture Publisher 8 réside dans l'intégration d'une cinquantaine d'outils dédiés à la création de pages Web. Grâce aux assistants, vous pourrez concevoir une page Internet d'après l'un des 40 styles prédéfinis, mais également sauver chaque objet composant une image en objet HTML, créer des planches contacts, créer des Gif animés... Picture Publisher 8 reconnaît une cinquantaine de formats, y compris vectoriels. Il comporte quelque 150 effets, filtres et macros, reste entièrement compatible avec les plug-in PhotoShop, et dispose d'un centre de commandes récapitulant toutes les actions et permettant de modifier l'une d'elles après coup. Livré avec 10 000 photos et cliparts, 500 textures continues et 250 polices de caractères, ce soft demeure une excellente alternative à PhotoShop, qu'il surpasse sur certains points. Reste qu'il faut s'habituer à son maniement.



L'interface, un peu difficile d'accès, s'avère à l'usage très performante, notamment grâce à quelques raccourcis clavier bien utiles. Les assistants sont nombreux et très bien faits, tel celui des effets d'éclairage par exemple.



Mentionné nulle part, ni sur la boîte et ni dans la doc, Simply 3D 3 est pourtant livré avec Picture Publisher 8. D'une utilisation très simple, il permet de créer du texte et d'importer des formes en 3D. Contrairement à Instant 3D fourni avec Windows Draw, Simply 3D sait gérer plusieurs objets à la fois et les animer. Compatible OpenGL et Direct3D, il exploite la plupart des cartes 3D du marché. On ne peut pas créer ses propres objets, certes, mais il s'avère amplement suffisant pour décorer ses pages Web. Moi je dis, impressionnant !

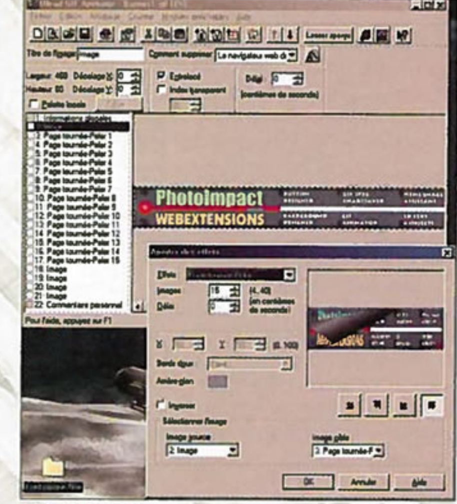


En définissant les propriétés de chaque objet, on peut créer des pages Web très jolies. Bon là, c'est pas un bon exemple, mais je ne suis pas graphiste après tout.

PhotoImpact 4.2

Editeur : U-Lead
Prix : 1 290 F TTC

La retouche créative d'images, tel est le credo de ce logiciel de U-Lead. Essentiellement axé sur les effets spéciaux, PhotoImpact 4.2 excelle dans ce domaine, notamment grâce à son système de gestion de particules, permettant de créer des effets habituellement difficiles à reproduire, comme le feu, la fumée, l'eau et autres gravures en relief sur un matériau donné. D'autres effets plus « classiques » permettent de reproduire des styles de peinture, d'appliquer des textures, de distordre n'importe quel point de l'image, d'ajouter des éclairages de toutes sortes, de concevoir des textures continues, etc. Autre fonction bien utile : le chemin. Grâce à lui, vous pouvez écrire un texte suivant une courbe, et le déformer avec des vecteurs. C'est très puissant et très pratique. À l'instar de ses concurrents, ce logiciel permet de créer des objets indépendants les uns des autres, et du coup de leur adjoindre ombres et autres cadres. Faire des boutons pour le Web devient un jeu d'enfant. Il est d'ailleurs doté de fonctions allant dans ce sens, mais elles ne sont pas toujours simples à utiliser. De même, l'interface est un peu fouillis. Enfin, et c'est le principal problème, PhotoImpact 4.2 est lent. Mais il reste sans conteste le meilleur produit pour créer des graphiques de qualité, même si on ne connaît pas grand-chose dans ce domaine et si on ne sait pas dessiner. Il est livré avec Gif Animator 2, un outil simple mais efficace pour la création d'images Gif animées, de deux autres utilitaires dédiés au Web, dont un permettant de faire des boutons pour des applets Java et d'une pléthore d'exemples, d'images, de cliparts et de textures. Notez que le programme utilise la nouvelle méthode de colorimétrie utilisée par Windows 98, qui élimine les problèmes de calibrage entres les différents périphériques installés sur la machine, tels l'imprimante et le scanner.



Le logiciel Gif Animator s'avère indispensable à quiconque voudra décorer son site Web avec des animations fixes.



Une foison d'effets spéciaux permet au néophyte de créer de superbes images. Les plus intéressants sont les effets de particules et les chemins offrant la possibilité de modifier un texte en vectoriel.

PhotoExpress 2.0

Editeur : U-Lead
Prix : 349 F TTC



L'interface attrayante et très intuitive de PhotoExpress le rend accessible à tous.

Vous venez de mitrailler le nouveau-né avec votre appareil photo, et vous aimeriez pouvoir en faire un album. PhotoExpress est là pour ça. Nul besoin d'y connaître quoi que ce soit pour éditer, ranger et présenter ces belles images. Reprenant les principales fonctions de PhotoImpact 4.2, l'interface très intuitive de PhotoExpress sait y faire appel sans que l'utilisateur soit obligé d'affronter des pages de paramètres un peu compliquées. Certes, tout cela reste très limité, mais quand même... Prenons un exemple. Après avoir placé vos photos dans l'album, vous pourrez les éditer une à une, leur adjoindre textes, effets spéciaux (y compris les fameux effets de particules) et créer un slide-show avec des transitions



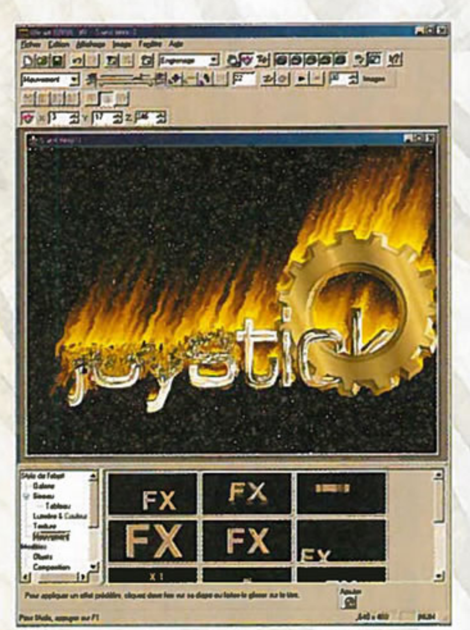
L'aire de *l'utilitaire*

et des morphings. Ces photos pourront également servir de supports à la création de cartes postales, couvertures de magazines, pages Web et autres cartons d'anniversaire grâce à des assistants prévus dans ce sens. Là encore, l'interface se montre lente et mieux vaut posséder un Pentium II. Ce logiciel s'adresse aux débutants.

Cool 3D 2.0

Editeur : U-Lead
Prix : 349 F TTC

Comme son nom ne l'indique pas forcément, cet utilitaire permet de faire des titres en 3D animée et non le la 3D. Là encore, tout est fait pour vous rendre la vie plus facile. Il suffit pour cela d'écrire une ou plusieurs lignes de titres, de leur appliquer une matière fixe ou animée, puis l'un des nombreux effets proposés. Explosions, flammes, rotations... ce ne sont là que quelques possibilités parmi tant d'autres. En indiquant à la machine le nombre d'images voulues et en plaçant des points clés définissant la position du titre dans l'espace, l'odinateur calculera automatiquement l'emplacement des images intermédiaires. On peut également y inclure des objets 3D tirés d'une bibliothèque assez complète. Par la suite, il ne vous reste plus qu'à sauver le résultat sous la forme d'un Gif animé ou bien d'un fichier vidéo AVI ou Quicktime. Cool3D demeure l'un des meilleurs produits de ce genre, tant par sa prise en main aisée que par la qualité du résultat obtenu. Il est livré avec 25 polices de caractères, Gif Animator 1.5, 500 textures et 5 000 clips 3D.

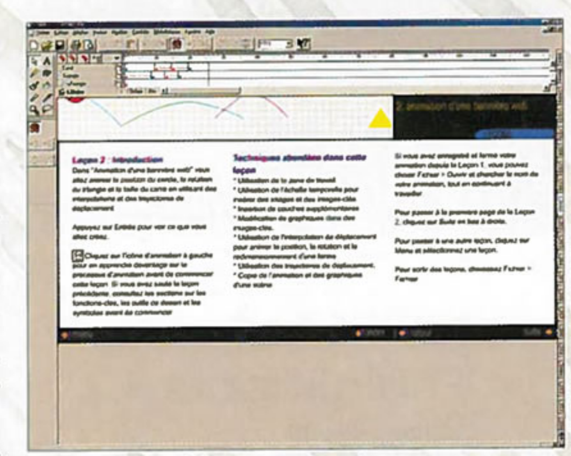


Voici un exemple d'animation comportant une trentaine d'images : des flammes commencent à brûler les lettres, qui finissent par exploser entièrement. Cette image est tirée du milieu de l'animation.

FLASH 3

Editeur : Macromedia
Prix : 2 750 F TTC

Le principal problème rencontré par les infographistes travaillant sur le design de sites Web réside dans la pauvreté des fonctions du langage HTML. Flash 3 permet de pallier à cela en permettant d'intégrer des formes et des animations vectorielles sur les pages Web. L'utilisation du soft est assez facile, grâce à un tutorial en ligne vous expliquant pas à pas comment profiter au maximum de chaque fonction du produit. Certaines connaissances sont cependant nécessaires. La version 3 de Flash apporte de nouvelles possibilités comme la transparence bitmap et vectorielle, l'animation par sprites, le morphing de formes, le profilage de la bande passante (permettant de s'adapter à la vitesse de connexion) et les projecteurs indépendants. L'utilisateur entrant sur une page réalisée avec Flash 3 se verra proposer le téléchargement du module lui permettant de profiter des animations. Il n'aura fallu que quelques mois à Macromedia pour imposer ce produit comme un incontournable de la création sur Internet. Un must pour ceux qui veulent le plus beau site du monde.



Le tutorial, omniprésent tout au long du parcours, permet de maîtriser progressivement la grande complexité de Flash 3.



Le système de claque permet de gérer une page graphique sur plusieurs couches. Tout votre travail est directement exploitable dans une page Web.

Fireworks

Editeur : Macromedia
Prix : 2 750 F TTC

Fireworks est le premier programme regroupant tous les utilitaires nécessaires à la création de graphiques Web. Il comprend des fonctions avancées, telles que la prévisualisation des exports, un contrôle total sur la compression et les palettes de couleurs, la génération automatique d'état des boutons et des rollovers JavaScript, ainsi que du texte et des effets qu'il est possible de modifier à tout moment. Qu'il s'agisse de simples graphiques ou d'images Gif animées, tout a été pensé pour la création sur Internet. Permettant à la fois la retouche photo et la création d'images, Fireworks dispose d'une interface un peu lourde mais efficace. Cela dit, et de par sa vocation, ne vous attendez pas à un logiciel permettant autant d'effets qu'un PhotoShop ou qu'un Picture Publisher. Mais tout est pensé pour aller sur le Net, la moindre opération est directement exploitable dans une page. Seul défaut, décidément habituelle sur les programmes de Macromédia, l'interface a été conçue pour un Macintosh plutôt que pour un PC (pas d'utilisation des menus contextuels via le bouton droit de la souris, par exemple).

Le luxe... c'est d'en avoir deux !

Stratégie








Guerilla
TopWare® Interactive

Fields of Fire
Empire®

Front de l'Ouest
Empire®

101 : Juin 44
Empire®

Chevaliers & Camelots
Topware® Interactive

Action



RedGuard™
Bethesda™ Softworks

Simulation




Comanche® 3 Gold
NovaLogic®

Apache Havoc
Empire®

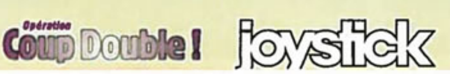
Achetez 1 de ces jeux et recevez-en un 2ème* choisi dans cette liste :

Aventure : Dementia, Angel Devoid - Stratégie : Les Grandes Batailles d'Hannibal - Course / Simulation : Pod, Axelerator, Flying Corps
Action : Take no prisoners, Uprising, Virus, Archimedean Dynastie, Hyper Blade.

* Participation aux frais : 35 FF (ou 200 FB, ou 10 FS, ou 9 $CAN).

Cette offre est valable du 20 août 1998 au 30 juin 1999, en France métropolitaine, en Suisse, en Belgique et au Québec, dans la limite des stocks disponibles. Retrouvez cette offre chez votre revendeur habituel.







NetNe

Et hop, un petit, tout petit lifting de la rubrique réseau : désormais les homepages sont regroupées dans une rubrique dédiée, astucieusement intitulée «La page de la homepage». Sinon la routine : un erratum, une pincée de Mankind, des news d'ICQ et d'Alpha Centauri et toujours un raton laveur...

IANSOLO

NOS LECTEURS SONT LES MEILLEURS

Une énorme erreur s'est glissée dans le dossier réseau du mois dernier, dans l'encadré concernant les possesseurs de modems câble ou ADSL. Effectivement, on s'est complètement gourré (d'ailleurs, je suis viré, merci Spy) car, comme me l'a fait remarquer Manuel Garrido, il est tout à fait possible de relier un modem câble à un Hub cascadable (comprenant une prise cascadable), grâce à un câble RJ45 croisé. Cela dit, pour ceux qui possèdent ce type d'équipement, je les invite à se documenter auprès de leur provider et nous reviendrons sur cette architecture quand nous pourrons tester les modems câbles.

PAPY BOYINGTON

Fighter Ace est le simulateur de vol de la Seconde Guerre mondiale, multi-joueur accessible uniquement par le serveur de Microsoft : la Zone. Des tournois sont organisés régulièrement avec des prix à la clef. Sacré Billou.

http://www.zone.com/asp/default.asp





WARBIRDS VOTE ADSL

Interactive Magic a annoncé que leur simulateur de vol online, Warbirds, serait bundlé avec l'abonnement pour l'ADSL, proposé par GTE.

Rappelons que l'ADSL (Asymmetrical Digital Suscriber Line) est une technologie 25 fois plus rapide que le modem classique et utilisant les lignes téléphoniques standard.

http://www.imagicgames.com/

ALPHA CENTAURI, J'EN VEUX

Le successeur spirituel du sublime Civilization de Sid Meier devrait sortir en janvier. En tout cas, une FAQ est déjà disponible sur le site officiel. En plus, une démo devrait se matérialiser vers le 20 décembre. Ouhla que le temps peut me sembler long, parfois.

http://www.alphacentauri.com/



BROOD WAR

Brood War, l'add-on pour Starcraft, comprendra de nouvelles cartes et de nouvelles unités. Pour ne pas perturber les habitudes des joueurs, Blizzard a promis que les deux jeux seront accessibles séparement sur Battle.net. Brood War disposera donc de son propre ladder.

LES GUILDES DE MANKIND

C'est bien simple, en ce moment, à Joystick, on se tâte pour savoir si on ne va pas lancer un nouveau magazine. Oui, un magazine entièrement consacré aux guildes pour Mankind. Il en pleut littéralement. Alors, pour ne léser personne et continuer sur la voie de l'impartialité et de la rigueur journalistique qui nous caractérisent depuis plusieurs siècles, nous vous proposons de consulter le site de Vibes où figurent toutes les guildes existantes.

http://www.mankind.net/

WS

ICQ 99 EN ALPHA

ICQ 99 est en phase de test alpha. Test auquel participe un de nos lecteurs dont nous tairons le nom, sinon il va se faire exécuter par des Yakuzas et ce ne serait pas bien. Pour les sourds-muets-aveugles, rappelons que ICQ (I Seek You, c'est-à-dire : « je te cherche » - Hein ? Kesta toi, tu me cherches ? - Non rien, c'était pour expliquer le jeu de mot débile) ouais, ben ICQ, est un petit programme fort sympathique permettant de savoir si des potes sont connectés sur le Net et, le cas échant, d'entrer en communication avec eux, de discuter ou de se transférer des fichiers.

ICQ 99 comporte plein de nouveaux trucs bien. Le Message History est un système d'archives très évolué. Le Random chat permet de déterminer le profil exact de la personne que l'on cherche à rencontrer (oui, blonde à forte poitrine). Avec White pages, on peut faire une recherche des membres ICQ par critère (âge, ville...). Birthday est une fonction qui nous prévient de l'anniversaire des copains, comme c'est mignon. Homepage Factory, pour créer une homepage, carrément. ICQ e-mail, pour envoyer des e-mails, sans avoir à lancer son programme de messagerie. Groupes où on peut ranger ses contacts par groupes (collègues, famille...). Chat Playback, pour relancer ligne par ligne une conversation en chat. Et aussi des Voice messages, des effets sonores. Bref, ça promet.

http://www.mirabilis.com/



DES ÉCHOS SUR BASE ECHO

Sur Base Echo, un site francophone dynamique dédié au multi-joueur, la campagne I'76 a démarré ! La première mission fût un succès, malgré un lag plus présent que d'habitude. C'était une course de stock-cars qui a permis aux équipes 1 et 2 de remporter une Picard Pirahna gracieusement offerte par un riche milliardaire qui organise ces courses pour son plaisir personnel. La deuxième mission est prévue prochainement. Un shériff semble vouloir détruire les installations d'un certain Escobar ! Il va sans dire que ce personnage rémunérera grassement toutes les personnes qui l'aideront !

Le tournoi Total Annihilation a commencé le 8 novembre. Un tournoi XvT est également prévu, en coopération avec SOLARIS, un groupe de fans de ce jeu. La Campagne Dark Omen a été reprise en main. Ils espèrent beaucoup de monde. Quelques nouveaux jeux ont été ajouté : Age of Empires, Grand Theft Auto, Hexplore.
Dans le futur, NHL 99, Duke Nukem Forever et Command & Conquer devraient également rejoindre la liste grandissante de Base Echo.

http://surf.to/baseecho

pasnet

Comme disait Dracula, « Boire un petit cou, c'est agréable » (copyright T.S.R.), ce à quoi je répondrais : « il a une dent contre moi » (copyright Antoine Thomas, chargé de clientèle et humoriste). Et je conclurais par : « Oh les lourds ! »

Vend pire



Le commerce en ligne commence, enfin, à prendre en France. Moi même, j'ai déjà succombé aux couteaux Gynssou 2000 qui permettent de couper des chaussures ou des clous très facilement. Sur http://www.jeannienitro.com/Bone-ChurchBootsShoesAccessories.htm, on trouve de jolis coussins en forme de cercueil qui apporteront un peu de gaîté à votre intérieur. D'ailleurs, je pense en acheter un ou deux pour offrir à des amis morts.

Vampiro-test

Pour ceux qui vivent tard le soir, qui mordent leurs voisins ou qui dorment dans des cercueils, sans savoir s'ils sont ou non des vampires, je leur conseille de faire, au plus vite, le test se trouvant à cette adresse : http://www.cs.utk.edu/~ghenry/vamptest.html. Voici quelques questions qui composent ce formulaire très complet, rédigé par des médecins hautement qualifiés.

Question 3 : Est-ce que vous mordez fréquemment ?
Question 11 : Buvez-vous du sang ?
Question 13 : Avez-vous plus de 120 ans ?
Question 21 : Avez-vous des pouvoirs surnaturels ?
Question 34 : Vous reflétez-vous dans un miroir ?
Question 35 : Etes-vous immortel ?
Question 100 : Est-ce que vous pensez être un vampire ?

Pouffy et les vampires



Qu'on soit fan de Buffy ou pas, il est difficile de rester insensible aux charmes de l'actrice. Et quand je parle de charme, il faut bien sûr comprendre nichon. Ici, à Joystick, tout le monde regarde la série avec de grands yeux, espérant voir son body exploser ou entrevoir sa culotte pendant un High Kick. Pour le moment, je n'ai rien vu. Si j'ai un visu, je donnerai le nom de l'épisode et le time code. www.buffy.com pour l'officiel, http://www.planetx.com/~sonja/btvsurls/btvsurls.html pour l'officieux.



QUAKE CHAOTICS

10 heures du soir, je décide de commencer à bosser sur la rubrique Réseau. Dans la salle, Fishbone tape sans conviction un texte quelconque, pour justifier son salaire, mais son esprit n'est pas là : peut-être revit-il son dernier accident en accéléré ou en noir et blanc comme les chiens, peut-être même pense-t-il au prochain ? Peut-être se demande-t-il pourquoi il a acheté un protège-dos en plus de sa Laguna à 55 000 balles TTC ?

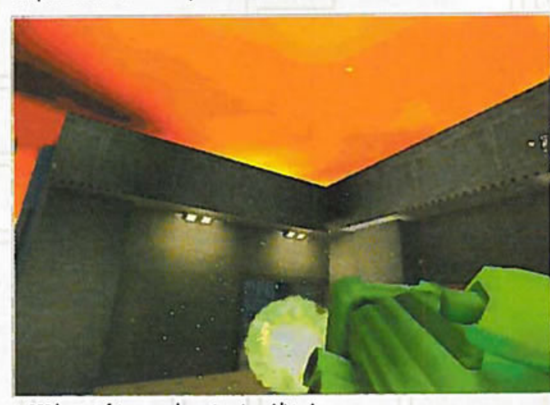
BOB ARCTOR

Iansolo, lui, vient tout juste de se réveiller ou bien il fait semblant. Il commence à trier les super homepages (vi vi, les vôtres) qu'il a reçues. Ce travail le passionne, cela se voit à sa façon de s'enfoncer un crayon à papier dans les narines. À ce moment, Casque Noir entre dans la salle, esquisse son sourire de roux tordu et nous jette à la face : « Euh dites, on fait un Quake là ? » D'abord, on lui oppose un « Non, on a du boulot, nous ! » plutôt mou, et puis on se fait avoir… encore une fois. La soirée était perdue et resterait définitivement improductive du point de vue intellectuel. Les maquettistes s'affolent : comme les poulains, ils sont nerveux. Il faut les compendre, on joue sur le réseau qu'ils utilisent pour travailler. Du coup, ils flippent pour leurs pages. Moulinex et Ivan passent dans la salle de tests et demandent si on n'a pas autre chose de mieux à faire. Alors, on leur répond : « Mais… C'est pour la rubrique Réseau ! » Il est vrai qu'ils ont vu cette scène quelques dizaines de fois, rien qu'au cours du mois courant. Ils opinent d'une façon inquiétante et retournent à leurs pénates, en secouant la tête. Bien, à nous deux mon gaillard !





On place une tourelle sur une position dominante et on observe les résultats.



« BFG le matin fait pousser les petits seins » (dicton).

OU LE TROUVER ?

Tout d'abord, cherchez dans le CD de Joystick de ce mois-ci qui contient Chaos et de nouvelles maps. Ensuite, l'équipe de Chaotic Dreams a quitté le site du telefragged pour des eaux meilleures. C'est désormais au http://www.planetquake.com/chaotic/index.htm que vous pourrez retrouver tous nos copains et, bien sûr, downloader le client et serveur. Sur ce site, on trouve aussi les serveurs où jouer ainsi que les dernières news. Rappelons que Chaos marche avec le Shareware Gamespy et que l'on y rencontre souvent de très nombreux joueurs. Ah oui, encore un truc : il serait sympa de bien lire le « readme » avant de nous écrire, pour nous dire un truc du style : « Ça maaarche pas ». Ce qui, dans tous les cas, est inutile puisqu'en fait si ça ne marche pas, ça ne marche pas. C'est vrai, bordel !

2 :



DREAMS

DU MATOS

Dans Chaos, on trouve de nombreux matos à ramasser. Citons, entre autres, un power up d'invisibilité, un auto doc qui vous régénère à toutes fins utiles, une lampe de poche, un grappin et un zoom automatique. En ramassant des cellules énergétiques, on peut aussi activer certains objets tels qu'une ceinture anti-gravité, un scanner qui vous donne l'emplacement précis de tous vos ennemis et bien d'autres choses encore. Dans le même style, il est possible d'installer un auto-téléporteur qui, sur simple pression de la touche « 0 », vous retransporte à l'endroit où vous l'avez posé. C'est assez cher, mais d'une utilité incroyable.



Un quaker habile de ses mains peut tisser un joli tartan entre ces faisceaux laser.



Un auto-téléporteur : pas super discret, mais bon, ça décore le couloir.

On m'aurait menti ?



C'est le mois des révélations. En début de semaine, j'apprends, de source sûre (Arctor l'aurait entendu dans le métro), que les Beatles se sont reformés. Bien entendu, Paul Mc Cartney est de la partie mais les autres, ayant refusé parce qu'ils étaient grippés (surtout John Lennon), seront remplacés par Tommy des Forbans à la basse, Ringo l'ex-mari de Sheila à la batterie et Léo Ferret à la place du mort. Le lendemain, j'apprends que le Père Noël est un vampire. Demain, si ça se trouve, on va me dire que Freddy Mercury était Gay. http://wwnon-line.com/v-a-005.htm

Batman a-t-il un cancer ?





Cela fait bientôt 3 ans que l'on n'avait pas entendu parler de l'enfant chauve-souris. Certaines mauvaises langues disaient même qu'il avait le cancer des ailes et que la chimio lui avait fait tomber ses canines. Et bien, rassurez-vous, il va bien et il continue de tuer des gens. Sur http://wwnonline.com/batboy.htm, l'histoire bouleversante d'une enfance au destin tragique.

Pompe ma moelle

Drake est un vampire qui vit à Chicago, une ville qui m'a l'air de ne pas être super rigolote. Comme il est immortel et qu'il doit bien s'ennuyer, il a créé une homepage comme tout bon gazier. Sur cette dernière, il nous explique, entre autres, qu'il est vampire depuis dix ans et qu'il ne se contente pas de sucer le sang de ses victimes mais qu'il leur pompe aussi l'énergie vitale de leur cervelle. Sur ce point, il est très clair qu'il dit vrai. La drake's homepage au http://www.megsinet.net/~pcvodak/learn.htm

Telex...........................

-Enfin un site sur Bernard Menez ! De « Pleure pas la bouche pleine » à « Les lolos de Lolo » en passant par « Oublie-moi Mandoline », toutes les œuvres du maître sont présentes. Vous pourrez même laisser un mail à votre idole http://www.saturne.org/stars/b_menez.html.

-TtouKC le nouveau Vincent Lagaff est enfin sur le web. Visité par les plus grands de ce monde (Johnny Halliday, les frères Bogdanoff, Patricia Kaas, Jean Paul Huchon), il a eu le prix du calembour pour son jeu de mot « Sam Férir » À voir. http://ttoukc.citeweb.net/

-L'homme le plus arnaqué de la terre a enfin son site web. Il n'a rien gagné sur son disque « Je t'aime le lundi » et il ne gagnera rien sur cette page. www.edouardo.com

•RÉSEAU

UN NOUVEAU MOD DEATHMATCH

Chaotic Dreams est un Mod (modification) de Quake 2, développé par des Allemands. À l'instar de Weapons Factory (dont on avait parlé, il y a de cela deux numéros), ce dernier introduit de nouvelles règles, armes et possibilités. Contrairement à WF, où il n'était question que de jeu en équipe en mode Capture The Flag, Chaotic Dreams (dont on abrège souvent le nom en « Chaos ») réinjecte plein de nouveautés, dans notre bon vieux mode Deathmatch. Après un mois de test à la rédaction, ce Mod a été définitivement désigné, par une dizaine de personnes, comme étant le meilleur pour régler ses comptes sur le réseau IP. Chaos est un jeu très rapide, où seule la fourberie est susceptible de détrôner les réflexes pour occire tous les ennemis.



Le lance-smileys sauteur. Une arme redoutable et chiante à la fois.





ARMES

◄ÉPÉE LONGUE

Assez lente à manier, cette arme de taille tue n'importe qui, d'un seul coup ou presque, si toutefois vous réussissez à vous en approcher.

TRONÇONNEUSE ►

Très utile pour découper l'adversaire ou ses satanées tourelles.



TOURELLE DE DÉFENSE ▼

La tourelle de Chaos est, en de nombreux points, comparable à celle de W.F. On la place où on veut et elle se fait un plaisir de détruire tout ce qui passe à sa portée.



▲CANON SCIÉ EXPLOSIF

Version bâtarde du fusil traditionnel de Quake 2, le super shotgun explosif est une arme peu précise mais susceptible de faire des ravages, à courte distance, sur un groupe de personnes.





ARBALETE

L'arbalète cause des dégâts importants, malgré un temps de recharge pas trop court. Elle est capable de blesser grièvement un adversaire, voire de le tuer, si on arrive à viser suffisamment bien. Extrêmement précise, et ce même à longue distance, elle peut tirer des carreaux normaux, explosifs ou empoisonnés.

AIRGUN



Sorte d'aspirateur inversé, l'Airgun crache de l'air comprimé avec une telle force, qu'il peut coller l'adversaire au plafond en lui éclatant la tronche sur le crépi. Arme de femme de ménage et de tapette par excellence, l'Airgun peut faire kiffer un certain type de joueur dit « spécial ».



GRENADE

La grenade, dans Chaos, existe en trois nouvelles catégories : la grenade aveuglante qui blanchit votre écran pendant un laps de temps, la grenade empoisonnée qui vous fait entrer dans un trip Woodstock et du même coup vomir et, enfin, la mine laser que vous collez au plafond afin de couper un couloir de rayons mortels à traverser.

MINE DE PROXIMITÉ



Espèce de boule recouverte d'images de petits smileys à la con, la mine de proximité dépasse de bien loin le concept de la détonation dès qu'un être humain passe à côté. En effet, elle se met à rebondir au sol, avec des petits cris (ce qui lui a valu, à la rédaction, le surnom de « woopie's »), en tentant de retomber sur la tronche de quelqu'un.



MISSILE À TETE CHERCHEUSE

Ces munitions de notre bon vieux lance-roquettes permettent de diriger automatiquement nos tirs sur des victimes dans et hors champ de vue.

LANCE-SCIES CIRCULAIRES



Pompage intégral de l'arme de Redneck Rampage, cette arme est la plus puissante de Chaos. Ses facultés de rebonds, utilisées à fond, peuvent donner des satisfactions inconnues jusqu'alors du joueur moyen de Quake. On pousse parfois des exclamations du type : « Tiens, j'ai buté Gana en trois bandes ».

VORTEX GRAVITATIONNEL

À l'aide d'une sorte d'ellipse d'or que l'on dépose à un endroit, on crée un vortex, espèce de trou noir qui tente d'attirer en son sein (pour les y faire crever) toutes créatures situées dans les vingt mètres. Une arme de fourbe !

RÉSEAU

Copines pour la vie et au-delà





Moi, j'adore les sites ultra spécialisés du style « Polyphonie et multitimbralité » ou encore « Aspects de l'ostreyomorphologie clinique ». La greluche qui a crée le site du http://www.westcoastww.com/LesbianVampires.htm semble, elle aussi, partager cette opinion. « C'est une affaire de goût », c'était le nom du site, est une homepage en anglais consacrée aux vampires lesbiennes. Non, vous ne rêvez pas, les goudoues suceuses d'hémoglobine ont, elles aussi, droit au web. Au programme : des discussions, des dossiers et des filmographies. À la fois, très con et très troublant.

JFV 35A ch HV 20-35a TGD pref.

Le forum web du Claudia's dollhouse est un réceptacle de messages de vampires et de créatures de la nuit. Là-dessus, ça se dispute, ça se crêpe le chignon, mais parfois aussi ça réfléchit. Quelques fois, ça fait même club de rencontres. Anna, une vampiresse un peu neuneu tente de convaincre tout ce beau monde d'exercer enfin leurs droits politiques et civiques. Pauvre fille, va ! Y a déjà eu le droit de vote pour les femmes, moi vivant jamais les vampires. Au http://www.cyber-comm.net/~ducky/wwwboard/wwwboard.html. Sur l'insanity's message board même chose mais en plus didactique, avec des cours du style « Comment embrasser » ou « Comment sucer son conjoint » (au cou) . Au http://members.tripod.com/Drake56/disc2_frm.htm

Frippes d'outre-tombe



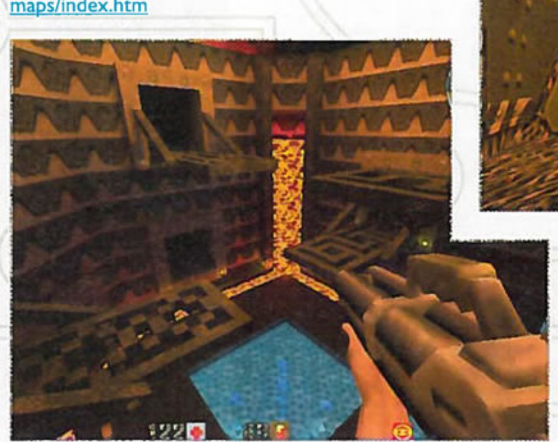
Divinity designs est une page consacrée à la mode des ténèbres. Non, je ne parle pas de cet engouement très con, venu du fait qu'un certain Robert Smith a décidé de revêtir le survet' de sa grand-mère et de se peinturlurer la tronche de graisse de phoque colorée, mais bel et bien d'un créateur de vêtements pour créatures de la nuit. Alors, allez-y, que vous cherchiez un linceul ou juste une tenue de bain. On vous fera un rabais de 40 % sur toute présentation d'une collection complète de Joystick. Une pensée pour le mannequin qui est disons-le, euh... non rien. Allez, c'est au http://www.d-s-designs.com/divinity/

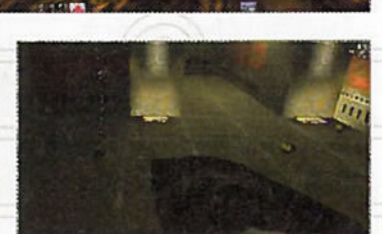
NOUVELLES MAPS

Bien que Chaotic Dreams s'adapte à n'importe quelle carte de Kouake 2, on en trouve quelques-unes déjà faites, spécialement adaptées à ce Mod si particulier. La qualité des cartes designées pour Chaotic Dreams va du bon à l'excellent, sur le plan graphique. À dire vrai, jamais je n'ai vu de plus belles maps en freeware : souvent, les textures adoptent des couleurs bien différentes des traditionnels et très pourraves tons rouges et gris qui semblent être l'apanage des designers de peu de talent. On se retrouve ici avec des cartes contenant des textures très travaillées, avec des niveaux de taille très variable dont on a rarement fait le tour en 5 minutes. Du côté jouabilité, elles ne contiennent aucun bug, sont bien rapides et les armes et munitions sont disposées avec goût. Elles ont aussi pour dénominateur commun le fait de ne pas abuser des téléporteurs ou encore de proposer de nombreuses positions de choix pour sniper, ce qui ne manque pas de me plaire.
Vous pouvez trouver le set de cartes officielles faites maison ainsi qu'un guide pour leur développement au http://www.planetquake.com/chaotic/chaosmaps/index.htm



Iansolo éclaire les textures de sa torche, pour noter chaque pixel sur 20. Quel enculeur de mouches !





FACULTÉS NOUVELLES

Chaos ne fait pas qu'ajouter des armes et de l'équipement. Il se permet d'augmenter les capacités de survie de votre personnage. C'est ainsi qu'on peut, par exemple, faire le mort : on pousse un petit cri, on lâche son arme (qui peut être ramassée par un adversaire) et on tombe raide et crevé. L'effet est quasiment imperceptible et, à moins qu'un sacré vicieux ne se mette à vous taper à terre, vous ne craignez plus rien et pourrez vous relever indemne dans la minute qui suit. Mais Chaotics Dreams apporte aussi l'ultime dans la mesquinerie : le mode kamikaze est possible à chaque fois que vous transportez au moins dix munitions explosives (grenades et roquettes) sur vous. En vous tuant vous-même, non seulement vous ne rapportez pas de point à un adversaire, mais vous pouvez en plus emporter un maximum de personnes avec vous. D'autres nouvelles fonctions ont également été introduites : vous pouvez désormais donner un coup de pied à tout ce qui traîne au sol ou encore vous forcer à vomir (on ne voit pas l'utilité immédiate, sauf quand on bosse à Clichy et qu'on se nourrit de sandwiches grecs). En tombant sous les 40 points de vie, on entend son cœur battre la chamade. Inutile, mais que ne ferait-on pas pour l'ambiance ?





Ça fait déjà longtemps que vous nous contactez pour nous parler de vos chouettes sites à vous, que vous avez créés avec vos petits doigts musclés. Et hop ! Voilà une page spécialement dédiée à la chose.

Iansolo

LA PAGE DE LA HOME PAGE

- El Gringo nous fait part de la page créée par Bazuzeus regroupant, entre autres délires, des liens sur les sites des utilisateurs du channel #joystick. Où comment faire d'une pierre seize coups : http://altern.org/joyusers
- Krokmiten est un passionné de jeux ouidéo, et son site comprend des infos sur ses jeux préférés (Motocross, Madness, Dethkarz, Sin...) : http://altern.org/poochie
- Drakem fait une page sur le futur Tiberian Sun avec plein de screenshots : http://www.multimania.com/tsun/All.htm
- Les Chevaliers Dragons, sont une guilde de nobles aventuriers parcourant Ultima Online sur le serveur Europa : http://arcades.le-village.com/FantasyWorld/dragons/index.htm
- Kame a fait un site sur Dragon Ball Z. Pour les plus jeunes : http://home.nordnet.fr/~gravalitera
- Blizzard (c'est le nom du lecteur, hein, pas l'éditeur) fait un site sur Blade Runner, The Rosen Corp. Des soluces, des sauvegardes, des thèmes de bureau... http://perso.club-internet.fr/bga49/tyrell.html
- Makman fait ses propres cartes pour Total Annihilation, et comme il est cool, il les partage avec ses potes sur le Web. Sur son site, on peut télécharger 17 cartes (19,8 Mo) dont les meilleures ont le niveau Tamec : http://perso.infonie.fr/olivier15
- Rezo est un nouveau site consacré... aux jeux en rézo. Les joueurs peuvent s'inscrire pour disputer des parties en multijoueur : http://rezo.softandco.fr/index1.html
- Lord Elendil a développé un programme de cryptage : Bones 2. Il est diffusé sous forme shareware et téléchargeable au : http://www.chez.com/sic
- Eyn a une page ouaib sur Civilisation 2 et Duke Nukem 3D. On y trouve des scénarios (Civ2) et des cartes et textures (Duke). Ça se passe au : http://www.mygale.org/06/eyn/
- Rolenet, le jeu de rôle grandeur net, vient d'effectuer une refonte totale de son système. Il s'agit d'un jeu de rôle en ligne, totalement gratuit. Vous pouvez consulter un journal au : http://members.xoom.com/Lestat_fr/Journal.html
- Bien que citeweb semble down en ce moment, voici la page de Sanki qui nous a redonné l'idée de cette rubrique. Son site offre des services gratuits comme du design de pages web et bientôt des parties de jeux de rôle online : http://sanki.citeweb.net
- Rulio nous communique l'URL d'un site consacré au DVD qui permet d'en apprendre pas mal. Comme je sais que ça vous intéresse : www.altern.org/dvdbuy/
- World Contact est une page où on peut passer des petites annonces avec photos, afin de se faire plein d'amis en français et en anglais. Une saine initiative : http://altern.org/worldcontact

FRANCE TÉLÉTHON

1998 après J.-C., toute la Gaule est occupée par France Telecom. Seul un petit village résiste encore à l'envahisseur : Netexit. Allez voir ou revoir le plus célèbre des sites anti-FT : http://www.netexit.com/ft.html



BENCHMARK-LIKE

Ici, vous trouverez un benchmark pour Quake 2 avec le timedemo : idéal pour savoir si votre bécane fonctionne correctement : http://perso.club-internet.fr/desfrags/

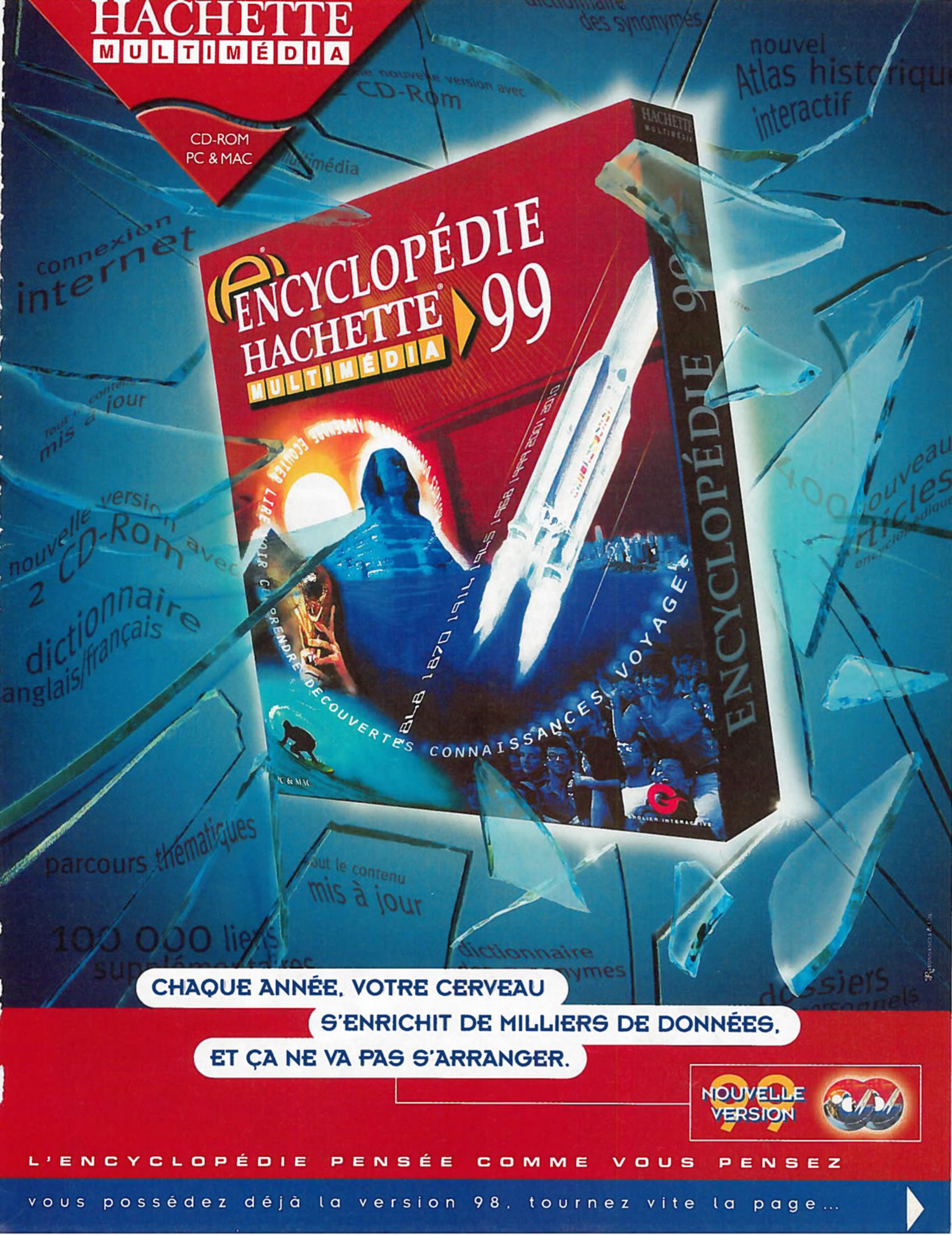
LES PRIX SONT CASSÉS, PAS LE MATOS

Nous connaissions déjà l'excellent site Juste Prix qui répertorie les assembleurs, le prix du matériel qu'ils proposent, produit par produit. Il faudra désormais compter sur PC Futé, qui offre le même service, dégotte parfois même des prix encore plus intéressants et souligne d'une icône les bonnes affaires... : www.mygale.org/03/jeebiz



CYBER ET JARDIN

Tuti Netti vous propose de construire votre maison sur sa page, et entre voisins, de discuter, d'échanger des services, de jouer, etc. Il y a déjà un restaurant (une base de données dans laquelle il n'y a qu'une seule et unique recette, celle des nems) et une école de programmation en Basic. Le site n'en est qu'à ses premiers balbutiements, mais c'est une chouette idée... à creuser : http://melissa.isdnet.net/tutineti/



HACHETTE
MULTIMÉDIA
CD-ROM
PC & MAC
ENCYCLOPÉDIE
HACHETTE
MULTIMÉDIA
99
CHAQUE ANNÉE, VOTRE CERVEAU
S'ENRICHIT DE MILLIERS DE DONNÉES,
ET ÇA NE VA PAS S'ARRANGER.
NOUVELLE VERSION
L'ENCYCLOPÉDIE PENSÉE COMME VOUS PENSEZ
vous possédez déjà la version 98, tournez vite la page...

Vampomathon

La page d'une vampirette et une galerie de photos de ses meilleures copines. Entre l'éclat de rire et la pitié : tout ça au http://members.tripod.com/~VAMPQ/previous.html





Real Vampire Inc.

Quand on veut devenir vampire, on en vient toujours au même problème : faut-il se faire chier à devenir un vrai vampire ou mener une vraie vie de crétin, en jouant au sale imitateur ? Aussi, plein de gens lâches, qui refusent de sucer le cou des messieurs mal rasés, polluent-ils la profession en s'autoproclamant créatures de la nuit. Pour tenter d'éradiquer ce fléau, un vampire (qui a tenu à garder l'anonymat mais qui s'appelle en fait John Garreti, 11 Pensylvannia avenue, Washington D.C.) a créé « L'association des vrais vampires du New-Jersey ». Alors, si vous êtes un vrai vampire et que vous habitez dans le coin, rejoignez l'associé au http://www.angelfire.com/nj/njarv/main.html. On y trouve aussi un carnet d'adresse se présentant ainsi : « Sharon, Drkprncesz@aol.com, New York, 29 ans, vraie vampire cherche de nouveaux amis vampires à New-York entre 21 et 35 ans. »

Bottin sanglant

L'association Vampire International fournit des ressources et des adresses sur le vampirisme, dans le monde entier. Enfin, monde entier, ce n'est pas tout à fait vrai : il n'y a quasiment rien en Afrique, ni en Yougoslavie (d'ailleurs, les vampires locaux sont-ils Serbes ou Croates ?). Enfin, bon, le Surinam est là, c'est déjà ça.
Au http://home.wxs.nl/~intrvamp/main.htm.

Telex...........................

-La page officielle (vu qu'y en a pas d'autres) de la septième compagnie. Dialogues, photos, wav, tout y est.
http://www.home.ch/~spaw3406/septieme.htm

-Si vous cherchez des wav de films dirigez-vous vers
http://www.soundresource.net/web_page/download.htm

-Pour calculer à travers une url (ce qui ne sert à rien, bien sûr)
http://Surlcalc(about).x42.com/

-J'avais eu l'idée géniale de faire un site où on ne parlerait que de bêta, mais on m'a volé l'idée. Je suis bon prince, voilà l'adresse http://www.betanews.com/

AGE OF EM
RISE OF ROME

L'add-on de Age of Empires apporte vraiment une évolution à l'ancienne mouture. Vous devriez vous sentir plus à l'aise pour vous bastonner en beauté.

KIKA



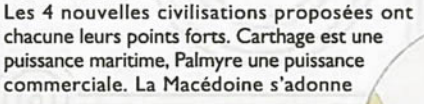


DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIO
HTTP://WWW.ENSEMBLESTUDIOS.COM/
ÉDITEUR : MICROSOFT
HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/AOEEXPANSION/

Si vous êtes, comme moi, à toujours jouer à Age of Empires en réseau, vous ne serez pas déçu par cette nouvelle version. Les apports y sont importants et offrent beaucoup plus de liberté que dans l'ancien opus.

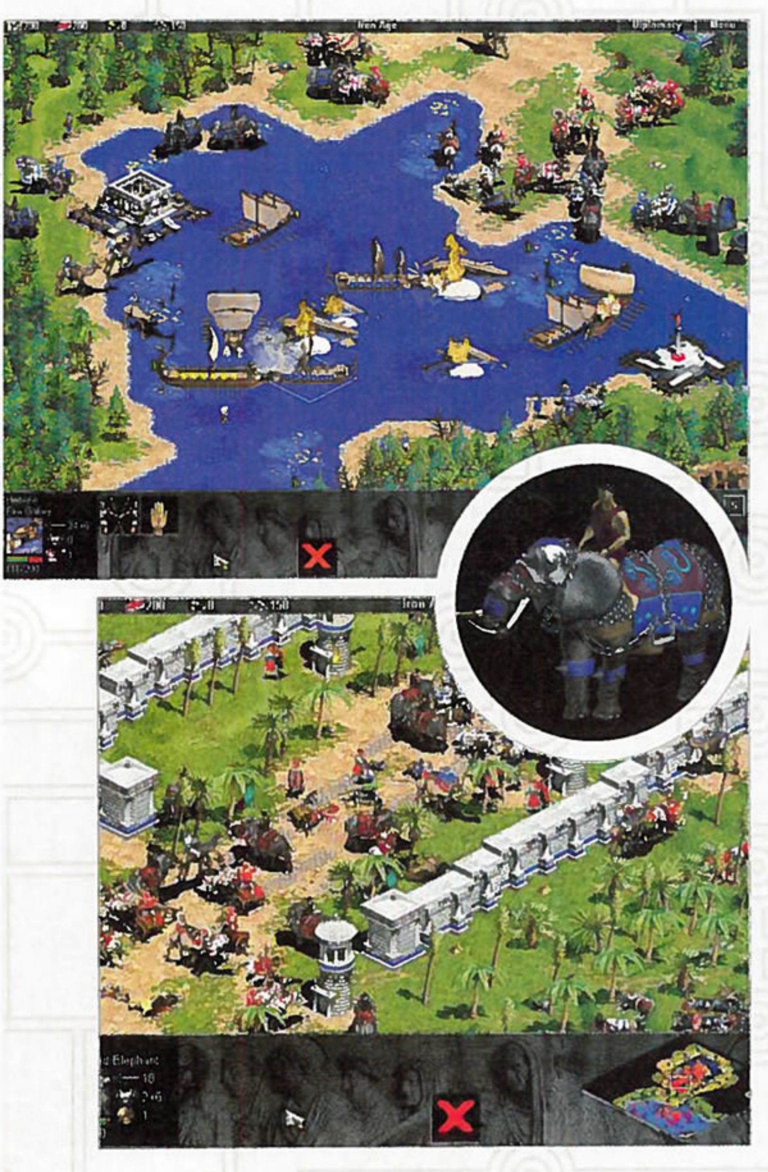
Un réseau local équipé de machines suffisamment puissantes (il est temps de changer votre P90) y trouve son compte. La possibilité de jouer avec 200 unités (à paramétrer dans le setup), sur des cartes gigantesques (une nouvelle grandeur de carte), permet vraiment de jouer à 8 sans trop se cogner dès le début. De plus, si vous avez l'habitude d'intégrer des ordinateurs au cours de vos parties (on ne peut pas être 8 tout le temps), vous allez avoir une grosse surprise. L'I.A. a évolué de manière notable. Elle en fait baver les plus lents à démarrer. Alors, si vous jouiez tranquillos pour construire une belle petite ville évoluée, vous risquez d'avoir pas mal de problèmes. L'ordinateur réfléchit rapidement et évolue aussi vite. Enfin, il exploite toutes les possibilités de chaque civilisation. Finis les ennemis encore à l'âge de pierre, quand vous en êtes au dernier stade.

Les 4 nouvelles civilisations proposées ont chacune leurs points forts. Carthage est une puissance maritime, Palmyre une puissance commerciale. La Macédoine s'adonne





PIRES :



essentiellement à l'art de la guerre, avec ses soldats résistant à tout, même à la conversion. Rome reste un éternel peuple de bâtisseurs. Le réseau vous donne le choix entre 17 civilisations : les anciennes, les 4 nouvelles ou une prise au hasard, connue uniquement au démarrage de la partie.

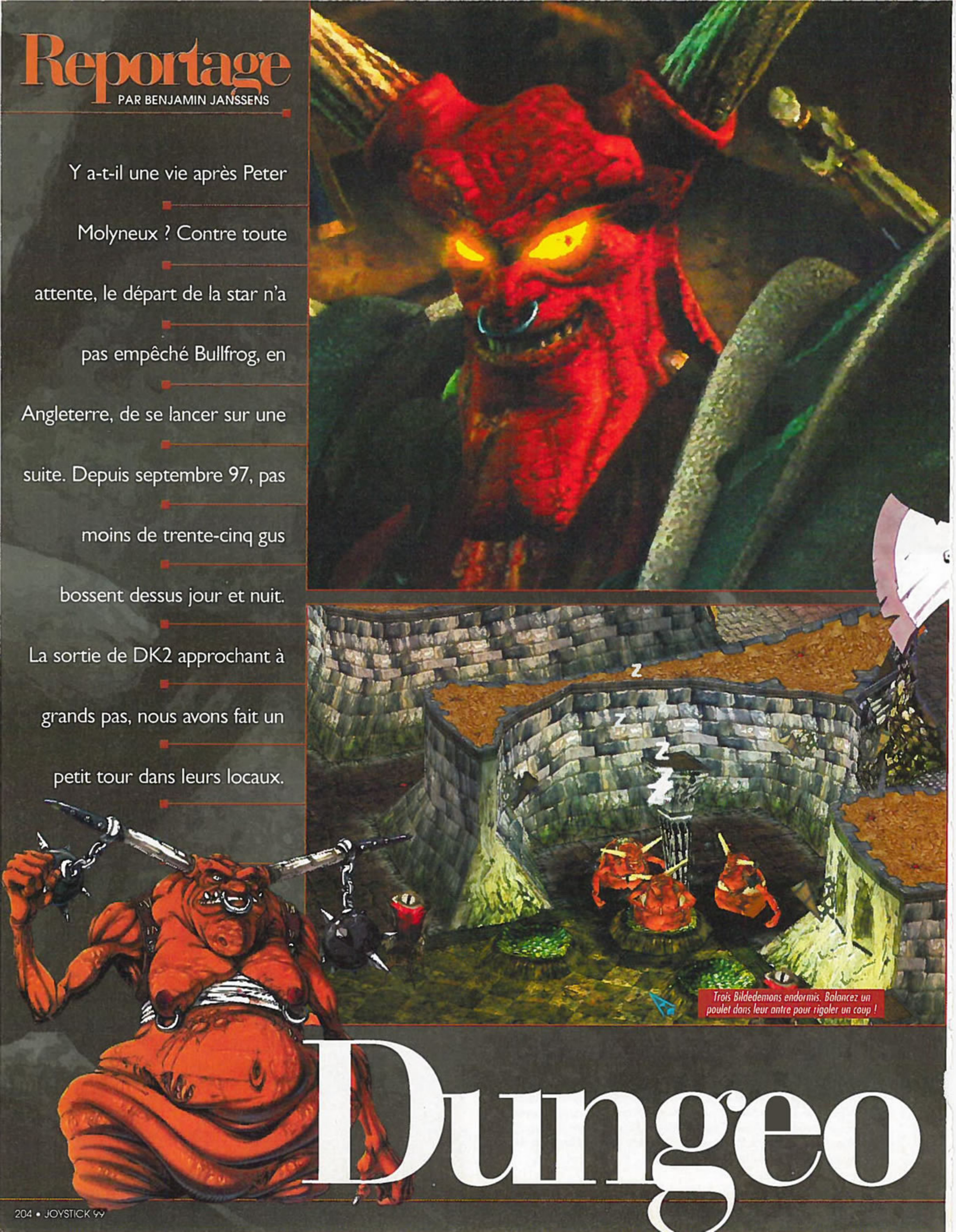
Trois types de terrain s'ajoutent aux anciens. Une carte « bande de terre » permet de se livrer à de véritables combats maritimes. La carte méditerranéenne accole les peuplades ennemies : impossible de se développer sans livrer combat. La campagne vallonnée initie le joueur aux guerres indiennes. Un ravin, des tireurs le long de la paroi, une troupe entre les deux falaises : pas de meilleure position pour se la jouer Salambô (des tripes aérées à la mode de Sieur Flaubert).

Avec tout ça, si vous n'arrivez pas à éprouver du plaisir en rejouant à AOE, c'est que vous êtes vraiment difficile. Il ne vous reste plus, alors, qu'à aller faire un petit tour sur le Net, afin de récupérer cartes et campagnes online sur le site anglophone de Age of Empires Heaven à http://age.gamestats.com/age/index.shtml ou sur le site francophone l'Univers d'Age of Empires ROR à http://www.multimania.com/eda/aoe/aoe.htm.

Reportage

PAR BENJAMIN JANSSENS

Y a-t-il une vie après Peter Molyneux ? Contre toute attente, le départ de la star n'a pas empêché Bullfrog, en Angleterre, de se lancer sur une suite. Depuis septembre 97, pas moins de trente-cinq gus bossent dessus jour et nuit. La sortie de DK2 approchant à grands pas, nous avons fait un petit tour dans leurs locaux.



Trois Bildedemons endormis. Balancez un poulet dans leur antre pour rigoler un coup !

Dungeo



Nouvelles textures, nouveau moteur, sortilèges inédits... Les ingrédients semblent être réunis pour nous scotcher à l'écran.

Comme d'habitude, la vue aérienne permet d'apprécier l'action dans son intégralité.

Des mages en prise avec un poulailler. Ont-ils une soudaine fringale ?

« Il nous semblait évident qu'un nouvel opus des aventures - glauques au possible - du Ripper verrait le jour, explique Nick Goldsworthy, producer de DK2. En quittant Bullfrog, Peter Molyneux a laissé un jeu doté d'un énorme potentiel. C'est pourquoi, dans DK2, nous nous efforçons depuis plus d'un an d'inclure tout ce qui manquait au premier, selon nous. » Derrière son écran, Nick semble vraiment enthousiaste, à l'instar de l'équipe qui l'entoure. Il y a de quoi ; Dungeon Keeper est sans conteste l'un des produits phares de l'an passé sur PC. Qui se souvient aujourd'hui du nombre d'heures passées dans la peau d'un Keeper à torturer des bestioles et à batailler avec des Héros venus inopinément dévaster les caves du donjon ? Vous reprendrez bien un peu de poulet ?

DU MAITRE À L'ÉGORGEUR

Un scénario plus soigné constitue l'un des plus. Les concepteurs, grands fans du Ripper, ont tout mis en œuvre pour que le joueur en sache davantage sur les origines de celui-ci. Focus sur ses us, coutumes et hobbies. Une vingtaine de séquences cinématiques d'excellente facture ont ainsi servi dans ce but. En cours de partie aussi, via de petits détails, il est possible de mieux connaître le Ripper... « Nous souhaitions accorder plus de profondeur à ce personnage. Cela constitue l'une des prérogatives du jeu. Nous avons donc fait appel à une équipe française dénommée Animare, spécialisée dans les effets spéciaux. Animare a notamment travaillé sur le « Cinquième Elément » de Luc Besson. Leurs ingénieurs ont effectué un boulot extra ! Les séquences en images de synthèse sont autant de clips à voir séparément. L'humour noir, l'horreur et l'action en sont les principaux ingrédients. » Images à l'appui, Nick insiste grandement sur ce nouvel aspect du jeu. L'astuce, bien que coûteuse, pousse le joueur à davantage s'impliquer dans le déroulé des aventures du Ripper et de ses pairs. Pourquoi pas ?

DES Z'HÉROS PLUS PUISSANTS

Le Ripper n'est pas le seul protagoniste à être catapulté sous les feux de la rampe par les programmeurs. Dans DK2, les Héros, ceux qui s'en prennent aux donjons, ont également plus de charisme. Ils sont plus nombreux, et leurs attributs varient nettement de l'un à

STANDARD PC CD-ROM - **GENRE** STRATÉGIE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS - **DÉVELOPPEUR** BULLFROG
SORTIE PRÉVUE MARS 1999

n Keeper 2

Dungeon Keeper 2



Le Ripper est là, plus que jamais. Grâce à lui, la victoire est assurée. Non ?

Un combat tout ce qu'il y a de plus déloyal. Qu'importe !

Les murs s'écroulent. Un nouveau sortilège à dispo.

l'autre. Non seulement ils sont très présents dans les scènes intermédiaires, mais encore interviennent-ils plus fréquemment en cours de partie. « Nous avons mis l'accent sur onze Héros dotés de caractéristiques propres. Les preux chevaliers présents dans le premier jeu côtoieront ici de nouveaux combattants. » Qui sont ? « Un roi, un garde en armure, un voleur... Nous ne pouvons encore tout dévoiler, mais sachez que leurs intrusions au cœur d'un donjon constitueront un danger beaucoup plus important qu'auparavant. » Cela sous-entend-il que DK2 nous demandera d'être encore plus polyvalent ? Qu'en tant que Keeper, il va falloir défendre ses richesses avec plus d'assiduité ? Très vraisemblablement.

SIM CREATURES

Pour parvenir au monde extérieur (but avoué de la quête du Ripper et du Keeper), vous disposez d'une armée de petits soldats qui paraissent originaires du film « Freaks ». En ce sens, DK2 ressemble à DK. Toutefois, certaines bestioles sont délibérément tombées dans les oubliettes au profit de nouvelles. « L'une d'elles maîtrise un sort tout à fait sympathique , précise Nick. L'ange noir est capable de réveiller les morts. Faites-le survoler un champ de bataille jonché de cadavres, et il lèvera une escouade de squelettes. Avec lui, aucune âme ne peut reposer en paix. » Sympa, effectivement. Une quinzaine d'affreux jojos se soumettront volontiers aux désirs d'un Keeper bienveillant. « Outre l'ange noir, et avec un peu de savoir-faire, le donjon regorgera de voleurs mesquins, de chevaliers noirs et de salamandres à incarner en vue subjective. Sans oublier les mages et autres lutins verts auxquels sont habitués les fanatiques du jeu. » Nos valeureux z'aventuriers ont du souci à se faire. Encore faut-il que le Keeper qui élève et donne vie aux créatures soit à la hauteur !

RECHERCHE CONSERVATEUR DE DONJON

Plus de vingt missions centrées autour de plusieurs campagnes attendent les plus aventureux (fous ?) d'entre nous. « DK2 fourmille de niveaux aux objectifs excessivement variés. Dans la peau d'un Keeper, vous devez créer votre donjon de toute pièce, faire vivre des créatures qui ne s'apprécient pas forcément, effectuer des attaques surprises, escorter sans dommage un sorcier jusqu'à une bibliothèque enfouie sous terre... Tout cela et bien plus en sachant que vous êtes soumis aux aléas de la vie du Keeper. » En clair, cela signifie que Héros et Keepers adverses ne vont pas se priver d'agir en cours de mission. « Vous devrez parfois faire face à des Keepers déroutants, enchaîne Nick. Le jeu comprend vingt-cinq personnalités diverses, du Keeper psychopathe au Keeper qui défend son beefsteak quoi qu'il advienne. Dans ce cas, c'est au joueur de passer à l'attaque avant qu'il ne soit trop tard, que ce «Defensive Keeper» ait amassé suffisamment de pouvoirs pour frapper de loin sans que vous puissiez riposter. » Tout un programme.

ABRACADABRA

Merlin l'Enchanteur aurait apprécié. Vingt-cinq sortilèges accessibles grâce à une interface plus intuitive (nous n'avons malheureusement pas pu l'essayer lors de notre visite) figurent dans le jeu. Transformer un ennemi en poulet, provoquer un tremblement de terre, déformer les lieux, convaincre un ennemi de bosser pour vous... Des sorts inédits, multiples, sont venus renforcer les plus anciens. Là encore, trente-cinq personnes ne sont pas de trop pour rendre



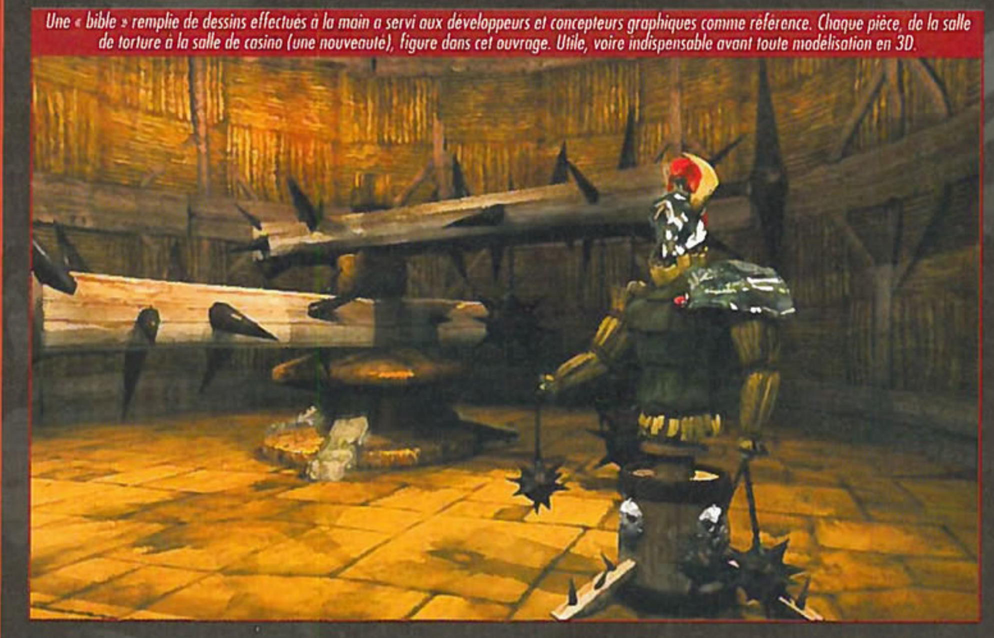
Dans la bibliothèque, les mages noirs préparent les sorts dont vous allez pouvoir vous servir.



LE PHOTOMATON DU RIPPER !

Personnage phare de Dungeon Keeper, le Ripper joue dans la suite un rôle clé. Plus présent et plus charismatique, le Ripper est désormais insolent à outrance... Jusqu'au point de rupture. En fin de partie, il se pourrait que le Ripper change autant physiquement que mentalement et ce, de façon encore plus flagrante que dans Dungeon Keeper premier du nom.





Une « bible » remplie de dessins effectués à la main a servi aux développeurs et concepteurs graphiques comme référence. Chaque pièce, de la salle de torture à la salle de casino (une nouveauté), figure dans cet ouvrage. Utile, voire indispensable avant toute modélisation en 3D.

aussi crédibles que spectaculaires les effets de chaque invocation. Paradoxalement (ou non), plus le Keeper maîtrise d'atouts pour vaincre ses adversaires et venir à terme d'un niveau, plus la partie se montre délicate. Faire naître des créatures, construire son donjon de la façon la plus habile possible, disséminer des pièges un peu partout (certains sont très étonnants), demander aux mages de créer des sorts sans cesse plus puissants... Une fois tout cela assimilé, on se demande comment ne pas être le maître de ce monde ? Pourtant, rien n'est jamais acquis comme l'observe Nick : « Attendez-vous à encore plus de surprises ! Il se pourrait qu'une Force inconnue, différente d'un Ripper et d'un Keeper, joue un rôle capital dans le jeu. I cannot tell you more ».

ARTIFICIELLEMENT BON ?

Dernier détail et non des moindres, l'I.A.. Dans la forme comme dans le fond, Dungeon Keeper 2 a subi un relookage, voire un lifting. Le moteur 3D a été modifié - amélioré - et l'intelligence artificielle renforcée. Graphiquement, les bestioles sont plus jolies à regarder parce que plus détaillées. L'animation a également bénéficié du savoir-faire de l'équipe. Les déplacements sont moins saccadés, un grand mieux. Côté I.A., Nick a promis ceci, sans fournir de preuves, le jeu n'étant pas dans sa phase terminale de développement : « Les combats sont désormais plus tactiques. Lorsque vous balancez une créature en plein milieu d'un combat opposant des Héros à vos forces, vous pouvez agir directement sur celle-ci, indépendamment des autres. Vous pouvez la soustraire à l'affrontement à n'importe quel moment. Celle-ci est également libre d'agir comme bon lui semble, de fuir autant que d'aller chercher de l'aide ailleurs. D'autre part, si votre sbire est suffisamment puissant, vous pouvez vous en servir pour bloquer l'accès à un couloir ou à une pièce clé.

VOUS FAITES CE QUI VOUS BRANCHE ! « Dans l'immédiat, ce qui nous épate, c'est d'avoir pu voir les premières images d'un jeu prometteur. Profitez du temps restant pour affûter armes et esprit car Keeper, c'est avant tout un jeu qui se joue en réseau et de ce côté-là, tout est encore à découvrir. Bah, voilà qui fera l'objet d'un autre reportage.



Une interface aussi soignée qu'intuitive. Voici ce que sont en train de créer nos z'amis de Bullfrog.



Quarante créatures peuvent s'affronter simultanément sans que votre PC ne rame... Selon les développeurs !

Les trolls verts sont la base de tout donjon. Donnez-leur des ordres, chatouillez-les un peu, ils obéiront sans réfléchir.

MERCI ANIMARE !

La plupart des séquences cinématiques que l'on trouve dans le jeu sont le résultat du boulot d'une société française, Animare, ayant travaillé sur la « Cinquième Elément ». Chaque séquence ressemble à un clip avec pour acteurs principaux le Ripper (en pleine forme) et des Héros en mal de sensations fortes. Beau et drôle à la fois.



B E T A   V E R S I O N

ET HOP, PARMI TOUTE LA FOURNÉE DE SIMULATEURS DE LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE QUI VOLÈTENT AU-DESSUS DE NOTRE TÊTE DEPUIS QUELQUE TEMPS, FIGHTER SQUADRON EST CE QU'ON A PU VOIR DE PLUS PROMETTEUR, QUESTION RÉALISME ET ORIGINALITÉ.



Fighter Squadron
Screaming Demons Over Europe





▲ Le cockpit du Mustang : un modèle de technologie américaine

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	PARSOFT INTERACTIVE, US
SORTIE PRÉVUE	JANVIER

Les simulations de vol se suivent et se ressemblent, moi ça me fait toujours autant rigoler, mais j'imagine que parmi vous il y en a qui peuvent êtres lassés. Fort heureusement, parfois un gros pavé vient atterrir dans la mare en éclaboussant tout ce qui se trouve autour. Ce pourrait très bien être le cas de Fighter Squadron : Screaming Demons Over Europe, concocté par l'une des plus fines équipes de développement de jeux de ce genre avec DiD. S.D.O.E. a l'ambition de devenir la simulation de vol la plus réaliste sur Micro, rien de moins. À un mois du test, je ressors péniblement de quelque cinq heures passées à jouer sur la version Bêta, tout pantelant et frémissant de bonheur.

■ Eric Parker, My Hero

Eric Parker s'est d'abord fait connaître dans le petit monde de la simulation, à travers deux jeux qu'il avait réalisés sur Macintosh : Hellcats (bonne simulation ambiance guerre du Pacifique) et l'excellentissime A-10 Attack ! qui m'a toujours servi de référence en matière de bonne représentation de modèle de vol. Dans ce dernier jeu, il a introduit le concept de Virtual Battle Environment (qu'il a laissé tomber pour des raisons inconnues et qui a été repris depuis par d'autres). Eric Parker est depuis deux ans passé sur plate-forme PC et a réalisé une suite de son best-seller chez Activision, appelé A-10 Over Cuba. Tiens, si ça intéresse quelqu'un, S.D.O.E. sortira sur Mac. Ah tiens non, ça n'intéresse personne.

■ Scénarios et campagnes

Eric Parker est coutumier des jeux de campagne bizarres. À l'instar de A-10 Attack, celles présentes dans Screaming Demons ne seront qu'une suite de scénarios plus ou moins dynamiques. Par

UN JEU TRÈS BIDOUILLABLE

À l'origine, un éditeur d'avions devait être livré avec le jeu. Mais les impératifs du temps et de l'édition oblige, ce dernier ne sera livré en principe qu'après la sortie du jeu. Par contre, selon l'équipe de développement, il demeure très facile de réaliser de nouveaux appareils ou de modifier ceux existant. Pour ma part, je ne m'y suis pas risqué, mais l'affaire est à suivre. Un éditeur de missions à la fois simple et complet sera livré avec le jeu : il sera ainsi possible de réaliser de nouvelles campagnes en trois clics de souris, tant le soft est simple d'utilisation. L'un des développeurs a aussi précisé que rien n'empêchera le joueur d'intégrer de nouveaux terrains et même d'agrandir ceux existant jusqu'à concurrence de la place mémoire, ces dernier n'étant " que " des carrés de 100 sur 100 kilomètres.

contre, ils auront lieu dans trois endroits forts différents : les berges de la Manche avec Dover qui comprendra la côte anglaise et française, le Rhineland, et son Theme Park de V-1 ainsi que les sables de l'Afrique. Ces endroits n'auront pour dénominateur commun que leur grande beauté. Les missions proposées dans la version Bêta étaient assez nombreuses, et proposaient des objectifs très éclectiques. Dans le menu principal, on trouvera aussi des missions d'entraînement adaptées à chaque avion, qui permettront de prendre connaissance des performances de chacun des appareils. Un mode Scramble, très semblable aux missions instantanées d'EF2000, nous permet d'apprendre à nous tirer de n'importe quelle sorte d'embuscade aérienne.

▲ Les fumées venant de la bouche des canons génèrent des traînées. Par contre, pas d'éjection de douilles comme dans WWII Fighters.

▼ Le cockpit virtuel du Messerschmidt 262.

Les avions

Une dizaine d'avions sont proposés dans Screaming Demons, de trois nationalités différentes : on y trouve, côté yankee, un Mustang, un B-17 et un P-38 ; côté Boche, on pourra prendre les commandes d'un Messerchmidt 262, d'un Fock Wulf -109A ou encore d'un Dive Bomber Junker 88. En endossant l'uniforme de la RAF, on grimpera dans un Mosquito, un Typhoon, un Spitfire Ib, et chose plus rare encore, dans un Lancaster MKII. Comme vous ne l'avez peut-être pas remarqué, les bombardiers vont enfin avoir la part belle dans ce jeu. Il faut dire aussi que le moteur nous en donne enfin la possibilité : dans le B-17 par exemple, on peut grimper dans tous les postes, que ce soit celui du pilote ou du copilote, ou aux commandes des mitrailleuses ventrales ou latérales, ou encore dans l'habitacle de l'officier de bombardement. Pendant que nous tenterons de détruire des appareils ennemis au canon, l'ordinateur prendra le contrôle de l'appareil et des autres postes le faisant voler et tentant de le défendre du mieux possible. Pour les amateurs de films de guerre comme le très chiant Memphis Belle, sachez que si vos moteurs prennent feu, vous aurez à effectuer un piqué pour les éteindre. Pour les amateurs de films de Max Pecas, sachez aussi qu'il vous sera possible de faire feu lorsque vous êtes mitrailleur sur vos alliés et même sur certaines parties de votre propre avion. C'est tellement fun et suicidaire, qu'on ne s'en lasse décidément pas. Le choix des avions est plutôt judicieux, et c'est un réel plaisir de sauter d'un poste à l'autre. Mais, innovation étrange du gameplay (et qui devrait être conservée dans la version finale), on peut prendre indifféremment les commandes de tous les avions présents sur le jeu, et dans certains cas (cela ne



UN RÉALISME UNIQUE

Vous avez sans doute remarqué que, dans tous les tests de simulation, on fait souvent allusion au modèle de vol de l'appareil. La bonne représentation de ce dernier est l'un des critères principaux de réalisme dans ce genre de jeu, mais qu'est-ce donc au juste ? Le modèle de vol des jeux micro tente de représenter un comportement de l'appareil le plus fidèle possible. On ne trouve généralement que quelques façons de le représenter. Dans nombre de produits, celui ci n'est en fait qu'une liste de " contraintes " qui seront appliquées dès qu'on tentera de faire quelque chose à l'appareil. Par exemple, si on effectue des tonneaux très rapides, il empêchera l'avion d'effectuer des rotations sur l'axe de roulis trop rapide ou encore il provoquera un décrochage si la pente de montée est importante et la vitesse trop faible. Ce type de schéma est celui qu'on retrouve le plus souvent dans 90 % des jeux, et il est simpliste et assez imprécis. Le niveau du dessus est en fait un mix de la méthode précédente, mâtiné de principes de base de l'aérodynamisme. L'exemple le plus représentatif est Microsoft Flight Simulator, qui possède une liste de contraintes commune à tous les avions, sur laquelle viennent s'ajouter des règles physiques basiques incluant des données comme la masse, la surface alaire, la portance ou encore les possibilités d'évolution sur les trois axes. Cela nous donne, au final, une simulation très correcte bien adaptée au vol civil. Là où la simulation guerrière est bien différente, c'est que chaque appareil est susceptible d'être endommagé lors d'une mission. D'habitude, dans ce genre de jeu, on simule les pannes en coupant des possibilités d'évolution à l'avion ou encore des instruments de bord, ce qui permet juste de dire : tiens, j'ai été touché. Le gros problème, avec cette méthode, c'est qu'elle est très limitative et éloignée du réalisme d'un combat. Dans les échauffourées aériennes, il peut advenir beaucoup de choses gênantes : la toile d'une aile peut être déchirée, un aileron peut être arraché si l'appareil dépasse ses limites de vol, et dans ce dernier cas le comportement de l'avion change du tout au tout.


▲ La surpuissance de feu du Spitfire : le vrai monstre aérien de la bataille d'Angleterre.

compte pas pour la bonne réussite de la mission), dans des appareils ennemis ou encore dans la tour de contrôle d'un terrain d'aviation.

Un moteur graphique hors du commun

Le niveau graphique de Screaming Demons Over Europe est tout simplement l'un des meilleurs qu'on ait pu voir, toutes simulations confondues. Ici, on plane au niveau de Flight Unlimited II pour ce qui est des textures du terrain où les pistes et aérodromes sont remarquablement bien intégrées. En ce qui concerne les appareils, il est impressionnant de contempler tous leurs détails : le pilote est pour une fois bien représenté, les textures des appareils leur donnent une patine " usée " ; les gouvernes, le train d'atterrissage et les portes bougent, et en résumé, on nage en plein bonheur visuel. Mais pour une fois dans ce genre de jeu, les effets ne sont pas négligés : leur liste pourrait être bien longue, mais sachez qu'on trouve un système de fumées tout a fait remarquable, ces dernières bougeant en fonction du vent, et les volutes qu'elles font sont très crédibles. Les flashs des traçantes provoquent elles aussi des traînées, et les mitrailleuses qui les tirent crachent du feu à ne plus savoir qu'en faire. Côté intérieur des avions, on est très proche du remarquable WWII Fighters de Jane's (très attendu lui aussi) : on y trouve des cockpits virtuel, où les commandes et instruments sont tous fonctionnels. Pareillement, lorsqu'on plante l'avion au sol ou qu'on brise une ou deux ailes, on ne peut cesser de glapir de joie lorsqu'on constate que les débris sont projetés et que eux aussi possèdent un semblant de modèle physique : ils virevoltent, suivent une courbe balistique et toumoient d'une façon qui semble fonction de leur forme. Les explosions sont spectaculaires, plus particulièrement lorsqu'on effectue un bombardement à haute latitude avec un bon vieux B-17. Une bonne façon de comprendre le sens du mot " ravage ". Seul grand absent de la version Bêta : la météo et les effets atmosphériques qui brillaient pas leur absence. En principe, on aurait dû en trouver cette fois-ci, mais on n'a rien vu excepté les effets de vents et de turbulences, au demeurant impressionnants.

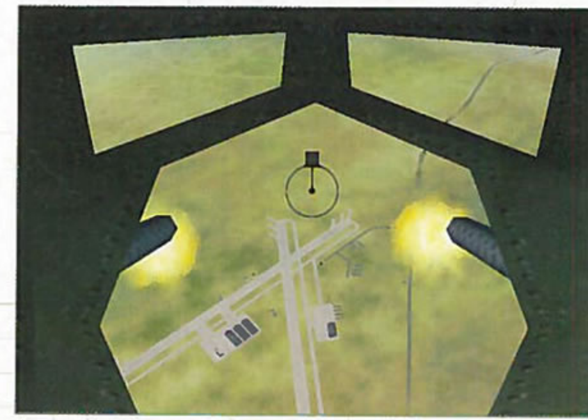
Tous les détails sont remarquables: dans les cockpits virtuels, les commandes et les instruments sont tous fonctionnels



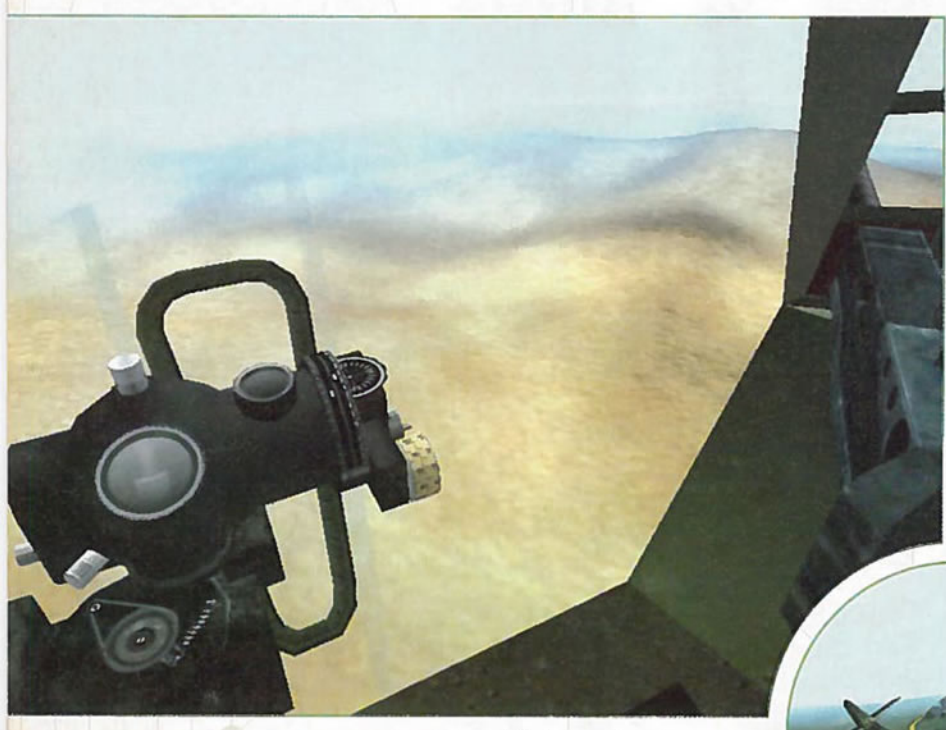


Du réalisme à tout va

Ici intervient l'esprit ingénieux d'Eric Parker, qui a fait ses premières armes au temps où le Macintosh était encore une machine de jeux (en gros, il y a des lustres). Le gars Parker a amené quelques nouveaux procédés dans ce type de jeu. Tout d'abord, il a permis l'entrée en scène du modèle de vol à six degrés de liberté, permettant entre autres d'avoir une simulation très précise de la force d'inertie appliquée sur l'ensemble des trois axes. Puis, comme il devait bien s'ennuyer devant sa télé, il s'est dit du même coup : " Hop, allez, ce soir j'invente la localisation des dégâts qui pourront influencer en temps réel le vol d'un appareil ". Le résultat de cette décision est Screaming Demons Over Europe, où les avions sont divisés en autant de parties (une trentaine, parfois plus) toutes indépendantes : tronçons d'ailes, membres d'équipages, armes, moteur et bien d'autres secteurs moins vitaux. Du coup, de multiples morceaux de l'avion pourront sauter ou s'arrêter de fonctionner, handicapant au fur et à mesure la bonne tenue de l'appareil dans les airs ou encore endommageant les instruments de bord. D'une façon plus visuelle, on pourra admirer les morceaux du zinc voltiger dans les airs au fur et à mesure qu'il reçoit des coups, ou encore des fumées s'échappant des blocs moteurs, juste avant que ces derniers ne prennent feu. Mais ce n'est que la dixième des nouveautés de ce jeu.
Pour réaliser tout ce qui va suivre, Parsoft a acheté la licence d'un logiciel de conception aéronautique, fabriqué et utilisé par la N.A.S.A., en gros un soft permettant d'importer des objets en 3D pour leur permettre d'étudier les écoulements des fluides autour d'eux, tout en leur faisant subir les contraintes d'une soufflerie virtuelle.
Le domaine de vol de chaque appareil ami ou ennemi est calculé en temps réel, grâce à la magie de la virgule flottante, et ce en lieu et place du calcul par nombre entiers imprécis et commun à bon nombre de jeux. En gros, cela donne des possibilités inédites : lorsque vous volez tout droit, votre trajectoire peut être influencée par la force du vent, les turbulences


▲ Tous les postes présents à bord des appareils peuvent être occupés. Ici, la tourelle ventrale du b-17.


Quo
N°26
En vente
chez tous les marchands
de journaux
Quo
15F
SEULEMENT
Les clés de la vie quotidienne
Comment éviter les pièges des cartes de crédit
Opérer la myopie, les techniques les plus fiables
Fétichisme fantasme ou perversion ?
Comment se débarrasser des emmerdeurs
Y aura-t-il un tremblement de terre en France ?
Savoir choisir
et déguster un foie gras
FOIE GRAS
Myopie :
la chirurgie au banc d'essai
Evitez les pièges
des cartes de magasin
Quo d'après photos : P.Pluyette - J.M. Labat/Cogis et DR - T.Carrasco



Lors de l'atterrissage d'un B-17, on peut même sentir un léger effet de sol.
Le pilote, ou tout autre membre d'équipage, peut être touché, peut mourir, ou encore perdre connaissance lorsqu'il encaisse un nombre de G supérieur à sa résistance. Bien souvent, vous serez amené à diriger des ailiers qui suivront vos directives avec intelligence lors du vol en formation. Seul problème, tenter de ne pas leur rentrer dedans est un challenge permanent. Tiens, puisqu'on en est au chapitre des collisions, sachez que si vous rentrez par mégarde dans un autre appareil, vous pourrez très bien survivre si les dégâts collatéraux vous le permettent. Ces derniers sont calculés en tenant compte de facteurs tels que la vitesse, l'angle et l'endroit touché, ou encore la résistance structurelle. Eh oui, rien que ça.

LES PERFORMANCES

Malgré toutes ces avancées techniques, il était plutôt utopique d'espérer obtenir une bonne vitesse, surtout en ce qui concerne le calcul de nombres avec virgule flottante ainsi que le domaine de vol des appareils dirigés par l'I.A. .Contre toute attente, la Bêta testée tourne fort bien sur mon P200 (non MMX) avec une millennium, une 3Dfx1 et 64 Mo de Ram. Bien entendu, sur des machines plus puissantes on pourra atteindre les délices des hautes résolutions graphiques, mais compte tenu de tout ce qui est présent cela laisse présager bien du bonheur aux pilotes virtuels.

en altitude ; mais mieux encore, lorsque vous perdez un bout d'aile, les performances aérodynamiques changent en temps réel suivant l'attitude de votre avion et la pièce que vous avez perdue. Pareillement, lorsque vous avez un emport de charges militaires (bombes, roquettes), le simple fait de les larguer modifiera le comportement de l'avion.
Si vous êtes déjà monté dans un avion de ligne et que vous avez acheté des billets à prix réduits, vous aurez certainement été placé entre les deux ailes : ces dernières sont bien loin d'être immobiles pendant un vol, de simples turbulences suffisent à les plier. Sur certains avions de la Deuxième Guerre comme le Mustang ou le P38, le phénomène de torsion a été aussi représenté lors de changements brusques d'incidences.

Sautons dans un cockpit

Une fois dans l'appareil, (un spitfire) je mets en route les gaz et avance vers la piste. Première surprise, les performances du moteur sont parfaitement représentées : on sent toute la puissance de l'avion. Après avoir mis les gaz un peu brusquement, l'appareil dérape et la roulette de queue devient de moins en moins maîtrisable. Je capote en avant, et mon hélice se tord en étant projetée en l'air. Gasp !! il est très clair que Fighter Squadron ne pardonnera pas la moindre erreur de pilotage. Après un deuxième essai, je suis surpris par la puissance de l'effet de torque ; et l'augmentation de la portance par la sortie d'un cran de volet est très réaliste et la maniabilité de l'appareil est foncièrement différente en configuration lisse.
Screaming Demons Over Europe est sans doute la simulation que j'attends le plus avec WWII Fighters de Jane's. Ce n'est pas bien souvent que l'on a droit à de telles améliorations sur un jeu flirtant autant avec le réalisme, et avec un gameplay aussi prometteur. Les possibilités en réseau semblent fort potables, et Activision compte mettre ses serveurs à disposition du joueur. En bref, il n'y a plus qu'à prier pour que Éric Parker n'ait pas un accident de caisse ou pour qu'il ne pète pas les plombs en attendant la sortie du jeu.

Bob Arctor

▲ Le niveau de détail est souvent impressionnant : on distingue même, de l'extérieur, les instruments du cockpit.





▲ Un barrage, futur terrain de jeu des Lancasters.

Découvrir les nouveaux jeux du mois, vous en rêviez ?

Grâce à Joystick et Micromania c'est désormais possible



Le mercredi 2 & le samedi 5 décembre venez découvrir

La game "Electronic Arts Sports" et "L'Exode d'Abe" dans tous les Micromania

Preview

BLOOD-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MONOLITH
SORTIE PRÉVUE JANVIER 99



Blood 2 The Chosen

Vous qui ne sortez plus sans votre citrouille, depuis que Halloween-la-grosse-opération-de-marketing-qui-pue a envahi notre beau pays, vous voici gâté. Hémoglobine, sang, plasma, globules rouges, globules blancs, voilà ce que vous allez trouver dans la suite du très agréable Blood. Pour vous donner une idée de l'ambiance : ça déborde de gore, genre les corps qui explosent en dizaines de morceaux en balançant des gerbes de chair et de sang sur les murs. Vous retrouverez ainsi Caleb, sorte de justicier un poil mort, dont le destin sera, cette fois, de buter zombis, monstres et aussi moult innocents, histoire de se changer les idées. Deux autres personnages principaux feront également leur apparition, à savoir Ophélia et Gabriella. Une huitaine d'armes seront à votre disposition, dont certaines sont issues du premier épisode (la poupée vaudou, for example). D'un point de vue technique, Blood 2 utilisera le même moteur Direct 3D que celui de Shogo, à savoir le LithTech Engine. Voilà, on n'en dira pas beaucoup plus car la version bêta que nous avons est encore bourrée de bugs, ce qui ne permet pas d'avoir une réelle opinion sur ce que vaudra Blood 2 au final.

Fishbone



Admirez le reflet sur ces mines bouffeuses de chair. ▲

http://www.milia.com

milia games

February 9-12

C'est l'histoire d'un type plutôt sympathique qui raconte comment un simple voyage d'affaires sur la côte d'Azur a changé sa vie. Jeune développeur indépendant de jeux vidéo, il serait simplement allé à Cannes pour participer à un salon professionnel. Son stand lui aurait permis de rencontrer de nombreux éditeurs, pour finalement vendre son concept de jeu à l'un d'entre eux, et lancer ainsi sa propre société de développement. Aux dernières nouvelles, il aurait ouvert plusieurs filiales à travers le monde... Mais on raconte tant d'histoires, direz-vous...
Un tel salon n'existe pas.

Détrompez-vous.

Ce rêve est devenu réalité.

Son nom ? Le MILIA Games.

Le Milia Games est l'unique manifestation au monde qui décline toute la chaîne de l'industrie du jeu interactif : concepteurs, éditeurs, distributeurs, ainsi que les meilleurs spécialistes de la PAO et de la 3D. C'est aussi la toute première occasion de rassembler l'ensemble des professionnels du multimédia, des chaînes de télé jusqu'aux techniques d'animations, du cinéma aux nouvelles technologies.

Milia Games
L'événement où la réussite devient une histoire. Vraie.

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

PALAIS DES FESTIVALS - CANNES - FRANCE

Pour plus d'informations sur le MILIA :
Contactez Anne-Marie Parent ou Ted Baracos
Tél. : 33(0)1 41 90 46 44 - Fax : 33(o)1 41 90 44 70
E.mail: 100321.1310@compuserve.com

SIMULATEUR DE VOLEUR
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR
LOOKING GLASS STUDIOS
SORTIE PRÉVUE JANVIER 99





▲ Un bon coup de maillet entre les oreilles, y'a que ça de vrai. Étrangement, les " endormis " ne semblent pas se réveiller de sitôt. Hmm, j'aurais peut-être dû frapper moins fort. Autre detail : on devrait pouvoir soulever le casque du garde avant d'assèner un coup de matraque.

Thief : The Dark

Chuuut, plus un bruit. Je pose délicatement mes poulaines sur le sol en marbre. Je m'approche en douceur du garde qui me tourne le dos. Le crétin, il sifflote tranquillement. Je soulève la matraque et lui assène un bon coup sur le sommet du crâne. Il s'écroule. Je le chope par les bras et le tire dans un coin. Je le range avec les autres. Ouais, c'est cool, avec les autres gardes assommés, ça me fait un chouette petit tas, maintenant. Je continue ma progression dans le château. Là, des pièces d'or, des bijoux. Ffft, je rafle tout. Diantre, quelle noise ! Je me glisse dans l'ombre d'une encoignure. La sentinelle passe devant moi, sans me voir.



Ah ah, je les entube à fond. Bon, faut que j'accède au deuxième étage. C'est sûr, le gros du butin doit se trouver là-haut. Le couloir est éclairé par des torches. Ça craint. Je sors mon arc et souffle les flammes avec une flèche d'eau. Trop puissant, les flèches d'eau. Dans l'obscurité, personne ne peut me repérer. Ah, voilà, une porte blindée. Merde, il me manque une clef. Faut que je trouve le chef de la garde. Des bruits de pas. Je vais le prendre à revers, comme un gros fourbe que je suis. J'arrive derrière son dos. Je lève le bras. Malheur, j'ai marché trop vite. Il a entendu les pas résonnant sur le carrelage. Il se retourne, il hurle. L'alarme est donnée. Il fonce vers moi, avec son épée de 20 livres. Arg ! Je suis cuit.

Project

Développé par l'équipe de Looking Glass Technology (Flight Unlimited et, avant, Ultima Underworld) " Thief : The Dark Project " nous propose d'incarner un voleur. Mhhh, c'est trop jouissif d'aller cambrioler les riches. Garrett, le personnage que vous dirigez dans le monde médiéval de Thief, a un passé plutôt mystérieux. Reste que le voilà maintenant embrigadé dans une guilde de voleurs. Sa première mission : aller dérober un sceptre précieux dans un palais gardé comme pas deux. Furetage, furtivité et coups de matraque derrière la nuque seront les trois mamelles de Thief. Un indicateur à l'écran vous montrera d'ailleurs si Garrett est visible ou non de ses ennemis. Il faudra exploiter au maximum les zones d'ombre et faire attention où on met les pieds, car les différents revêtements du sol renvoient des sons plus ou moins forts. Côté équipement, Thief s'avère déjà bien réjouissant. L'arc dispose d'un zoom pour mieux viser de loin. En plus des flèches d'eau, on pourra compter sur des flèches-grappins et des leurres sonores pour détourner l'attention des ennemis.

Le concept de Thief est très original. L'aspect jeu de rôle est concentré dans le domaine restreint du voleur, mais c'est déjà drôlement bien. Espérons que Looking Glass saura donner un coup de pouce décisif à la réalisation, avant la sortie du soft. Car même si Thief exploite les derniers raffinements graphiques (3D accélérée, lentement mais accélérée tout de même, sources de lumière dynamiques, effets de feu et d'eau), le moteur 3D est pour l'instant un peu en deçà des productions actuelles. Enfin, on apprécie quand même l'absence de chargement en cours de niveau. Ouaip, il me plaît bien, ce Thief. Espérons aussi que les missions suivantes (16 en tout) seront aussi intéressantes que la première. D'ailleurs, j'y retourne. Zut ! Moulinex m'a déjà gaulé le CD... (NDRC : Et sans t'assommer !).

Iansolo

Bon, ok, on peut combattre à l'épée. Mais le combat à la loyale n'est pas vraiment le point fort du voleur. ▼

Preview

ADD-ON + SCÉNARIO DISK
PC ET MAC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE JANVIER
(FIN 99 SUR MAC)



Starcraft Brood War



▲Lorsque vous jouerez en réseau via Battle.Net, le programme vous donnera le choix de jouer à Starcraft ou à Brood War.

Gros morceau que nous prépare Blizzard avec cet Expansion Set. Ça tombe bien, Starcraft avait fini de m'amuser, seul, comme en réseau, depuis un petit bout de temps. Sept nouvelles unités seront proposées (à raison de deux par espèce, plus l'habilité, pour les Protoss, de créer des Dark Templars). Trois nouveaux Upgrades, dont deux pour l'Ultralisk Zerg (dont l'inefficacité a été prouvée, au fil des parties réseau) : l'Armure de chitine (du nom de la matière dont est fait la carapace des insectes, dans la vraie vie) lui donnera trois points d'armure supplémentaires et la Synthèse Anabolique augmentera sa vitesse (du nom des vitamines utilisées par les cyclistes). Le Goliath des Terrans est également valorisé, grâce à l'upgrade « Charon Booster » qui augmentera la portée de son attaque antiaérienne. Trois nouvelles campagnes divisées en 26 scénarios (10 consacrés aux Zergs, 8 aux Terrans et 8 aux Protoss). Cent nouvelles cartes multijoueurs ainsi que de nouvelles musiques et effets sonores. Restent quelques grosses inconnues : Brood War sera-t-il imperméable aux programmes de gruge qui commencent à faire leur apparition ? Fishbone s'est-il réellement acheté une Laguna et que vaudra la campagne ?

monsieur pomme de terre

Les nouvelles unités

▶ Terran Valkyrie

Un nouveau chasseur dont les missiles air/air ont un important rayon d'action (unité exclusivement antiaérienne).

▶ Terran Medic

Unité capable de soigner Marines et firebats, ainsi que les unités Zerg alliées, exactement comme les SCV le faisaient pour les unités mécaniques (et donc capable de soigner les dommages causés par l'utilisation du Stim-Pach). Agit un peu à la manière des Shield Battery, en réparant automatiquement toutes les unités alliées à sa portée. Dispose du sort « Defensive Matrix » (comme le Science Vessel).

▶ Protoss Corsair

L'équivalent Protoss de la Terran Valkyrie, c'est-à-dire uniquement antiaérienne et capable de faire face à un rush aérien Zerg ou Protoss.

▶ Dark Templar

Une vieille connaissance, puisqu'il était déjà accessible dans la campagne. Ce qui explique que Blizzard ait ajouté trois unités Protoss au lieu de deux. Tout le temps invisible, comme l'Observer, c'est une puissante unité de corps à corps.

▶ Protoss Dark Archon

Une vilaine bestiole disposant de trois sorts particulièrement puissants. Feedback cause autant de dégâts que l'Archon a de points de magie. Shockwave empêche toutes les unités organiques de se mouvoir (grand rayon d'action mais courte durée). Mind Control permet de prendre le contrôle d'une unité visée (l'Archon perd alors tout son bouclier).

▶ Zerg Lurker

Une Sunken Colony mobile, l'équivalent Zerg des chars Terran.

▶ Zerg Devourer

Unité volante disposant d'une puissante attaque antiaérienne, capable de toucher plusieurs cibles et de ralentir leur cadence de feu

IZB PRODUCTIONS ET LICKSHOT ENTERTAINMENT PRESENTENT



SUPRÊME NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST 

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National
21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome
30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports
17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena

CONCERT SUPPLÉMENTAIRE / 24-11 **PARIS** Zenith







LICKSHOT ENTERTAINMENT

WWW.SUPREME-NTM.COM.





Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR LEGEND ENT. CO.
SORTIE PRÉVUE JANVIER





◀ L'asile cache tous ses secrets. Petit à petit, ses pensionnaires se découvriront devant vous pour vous révéler des bribes de vérité.

John Saul's Blackstone Chronicles



Un asile abandonné, une série de morts suspectes dans un village, tous les éléments sont réunis pour un nouveau roman d'Agatha Christie. Pourtant ce n'est pas elle qui a signé le scénario. C'est le fait d'un autre écrivain anglo-saxon de renom : John Saul, connu aussi aux États-Unis puisqu'il collabore, depuis plusieurs années, au "New York Times". Il a déjà publié plus de 26 best-sellers tournant autour du monde macabre du thriller. Le scénario qu'il nous a préparé ici s'annonce donc plutôt bien. La disparition de votre enfant, kidnappé par votre grand-père psychiatre, en principe mort depuis un bout de temps, vous entraîne en pleine aventure parapsychologique. Pour le sauver, vous allez devoir remonter dans vos souvenirs d'enfance et découvrir le voile pudique que vous aviez jeté sur les expériences cruelles auxquelles votre père se livrait. Dans l'asile, on sent encore sa présence. Tous ses patients n'ont pas complètement disparu. Quels secrets cauchemardesques, douleurs effrayantes et sévices atroces vont-ils vous dévoiler ? Serez-vous capable de faire face à la vérité qu'ils vous dévoileront ? L'ambiance sera servie par un graphisme splendide. Chaque recoin vous fera sursauter. Le moindre placard à ouvrir vous demandera un effort de volonté incroyable. La peur latente de trouver des pièces sanguinolentes vous tiendra toujours en éveil. Y a pas à dire, vous tremblerez comme une feuille. Si l'atmosphère d'aventure rencontrée pour cette preview persiste pour le test, alors ce soft promet d'être une réussite.

Kika





▲ Psychiatre reconnu en son temps par ses pairs, votre père était avant tout un expérimentateur dangereux pour la santé de ses patients.



LE PROTOTYPE DE LA FUTURE FEMME LIBÉRÉE A DÉLAISSÉ LES STUDIOS DE TOURNAGE DE SPOTS PUBLICITAIRES POUR DES VOITURES DE MÉNAGÈRES BOURGES ET FAUCHÉES. POUR LA TROISIÈME FOIS DANS SA FULGURANTE CARRIÈRE, LARA CROFT DAIGNE BIEN NOUS ACCORDER UN PEU DE SON TEMPS POUR NOUS EMMENER AUX QUATRE COINS DU MONDE. ON L'ATTEND AU TOURNANT.



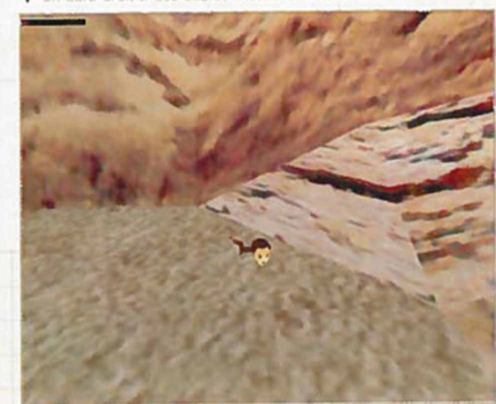
Tomb Raider III



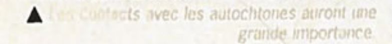
MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	TOMB RAIDER
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	CORE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE	NOUEL

On l'attendait pour Noël, mais elle a été un peu retardée... Pensez donc, une fille de ce calibre, c'est pas à l'âge qu'elle fait ses preuves, mais au kilométrage. Alors, forcément, quand on va loin, on est toujours un peu à la bourre pour son public. Du coup, pour nous faire espérer quelques bonnes surprises sur la version définitive, on a reçu une version jouable, sans les vidéos, et avec tous les niveaux accessibles foutus en vrac, sans savoir de quoi retourne la nouvelle aventure de l'anti-pucelle d'Orléans (aussi appelée la sauterelle de Londres).

▼ On aura droit à des sables mouvants. Vicieux...







▲ Les Contacts avec les autochtones auront une grande importance.



Preview

ACTUA FOOTBALL
PC CD-ROM
ÉDITEUR GREMLIN
DÉVELOPPEUR GREMLIN
SORTIE PRÉVUE
DÉCEMBRE 1998



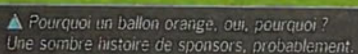


Actua Soccer 3



C'est reparti pour un tour, et on hésite entre deux positions : soit on admire le courage de tous ces petits gars qui veulent la peau d'EA Sports et de son jeu de foot, soit on se demande pourquoi ils continuent à perdre leur temps, leur argent, leur belle jeunesse, leur nana (parce que les jeux vidéo, déjà... mais de foot en plus...), leurs cheveux, la sensibilité tactile de leur pouce gauche, leurs rêves de gloire, leur confiance en eux, ce qui reste de leur amour propre, leurs derniers espoirs de réaliser un jour un jeu de base-ball ou une simulation de conseil d'administration en temps réel, bref, pourquoi, hein, pourquoi, alors que FIFA 99 paraît hors de portée et va être le seul à se vendre correctement ? Bah oui, pourquoi ? Est-ce qu'ils pensent à moi ? Est-ce qu'ils pensent à tous ceux qui sont là, brimés, méprisés, recroquevillés dans un coin obscur de la rédaction de leurs magazines respectifs et condamnés à ne voir passer que des jeux de foot sous le prétexte futile qu'ils sont incapables de jouer à Flight Sim, sans plier un Airbus ou deux ? Vlan, interdit de joystick, condamnés à vie au paddle et à l'énumération fastidieuse de promesses toujours semblables : plus de polygones par joueur (500), plus de Motion Capture (200), plus de joueurs présents (10 000), plus d'équipes jouables (450), plus d'I.A., plus de stades, plus de thunes... ah, non, ça, rarement. Pff, c'est ça, ma vie.

Ivan





▲ Pourquoi un ballon orange, oui, pourquoi ? Une sombre histoire de sponsors, probablement.







▲ Chez Gremlin, c'est plein d'Anglais. Ça se voit : le seul joueur qui prend un carton rouge dans les screenshots qu'ils fournissent, c'est un Français. Tss...







Lara fait ses courses

Lara est une fille, faut la comprendre. Même si, dans le deuxième volet de ses aventures, la combinaison de plongée lui allait à ravir, force est de constater que le sur-mesure, c'est quand même plus classe. Lara est riche, alors elle s'est fait refaire sa garde-robe. Cette dernière est très assortie aux divers environnements qu'elle va traverser. Si vous commencez le jeu avec la tenue syndicale et vieillotte du premier Tomb Raider, vous ne serez quand même pas insensible à quelques modifications notables : le T-shirt s'est transformé en Wonderbra pour laisser apparaître l'anneau du piercing qui orne son nombril. De chapitre en chapitre, le Wonderbra changera de couleur suivant le climat, et le treillis sera enfilé à la place du short. La doudoune fera aussi une apparition, et pour les sorties nocturnes dans les égouts de Londres, Lara enfilera sa plus belle tenue latex. On remarque alors que prendre des surfeurs californiens en stop dans son monospace peut être assez marquant sur les moyens de séduction. De plus, le cartable de maternelle est toujours là, sa couleur n'ayant pas changé, bien que sa capacité ait été accrue face aux nouveaux équipements de destruction massive que notre héroïne devra emporter avec elle. Physiquement, Lara s'est arrangée, mais on regrettera qu'entre le deuxième et le troisième volet, elle ait pris cinq kilos ; on la sent plus molle et moins alerte. On espère que son régime d'amaigrissement sera bien suivi pour la sortie du jeu, et qu'elle retrouvera ses réflexes d'antan. Faudrait quand même dérouiller tout ça !

Du désert du Nevada à l'Antarctique en passant par London

Comme à son habitude, Lara aime bien voir du pays. C'est une femme pressée. Aussi, les décors ont-ils été travaillés pour vous faire penser aux pays visités. Certes, c'est un peu moins carré que dans les deux précédentes versions, mais le grand changement annoncé n'a pas vraiment eu lieu. On a l'impression de revoir les décors employés dans les deux premiers Tomb Raider, bien que l'on remarque quand même des changements majeurs dans la manière de les présenter, comme le fait de remplir, de manière cohérente, les pièces traversées avec du mobilier. C'est un peu comme voir une boîte de Coca-Cola avec les inscriptions en japonais dessus, et une super paille articulée dedans. Notons qu'un gros effort a été fait sur les éclairages, ainsi que sur la diversité des textures employées. De même, les flammes, explosions, et gerbes d'eau sont beaucoup plus jolies, et, net progrès dans les lois de la physique élémentaire, marcher dans de la neige laisse des traces. De plus, on aura droit à quelques intempéries comme des précipitations de pluie et de flocons de neige. Ça apporte une touche de crédibilité aux régions étrangères visitées. La faune et les autochtones ont aussi eu un traitement de faveur. Ainsi, les méchants sont-ils plus lourdement armés, les serpents et les singes font-ils leur apparition. En parlant de méchants, on aura aussi droit à une bonne brochette d'agents du gouvernement américain. De plus, tirer à l'aveuglette sur tout le monde ne sera plus très bien vu. À l'instar du temple tibétain de Tomb Raider II, certains personnages rencontrés seront d'une aide très précieuse, et se retourneront contre vous si vous décidez de vous en servir comme cible. Comme quoi, à force de voir des étrangers partout dans des pays inconnus, on devient un peu plus diplomate. Et pour se promener, une panoplie de nouveaux véhicules a été mise à disposition, comme le quad ou le canoë-kayak.





▲ Les effets de textures sur l'eau ont été enrichis.

Après la continuité dans la réussite, la réussite dans la continuité

On prend les mêmes recettes, et on recommence ! Si on pouvait penser que Tomb Raider II n'était qu'un prolongement du premier, on craint que le troisième ne soit qu'une amélioration supplémentaire. Tout repose donc sur la richesse du scénario que l'on n'a pas eu le loisir d'explorer d'avantage. Bien qu'esthétiquement le jeu soit beaucoup mieux fini, espérons que ces nouvelles aventures ne se limiteront pas à une énième succession de couloirs et de leviers, parsemés de-ci, de-là de pièges mortels particulièrement vachards.

Pete Boule



petites annonces

VENTES PC

Dép. 24. Vds P100 - 24Mo RAM DD 1,2Go - CD 32x - souris 3 boutons - clavier écran 15 Trident 1Mo SB 16 - très nombreux logiciels + jeux + joystick 2 bts modem 33 600 USR 2500F. Tél. : 05 53 03 98 63 Fred. Xmartin793@aol.com

Dép. 31. Vds 2x16Mo EDO + 2x8Mo EDO de RAM à prix raisonnable + lecteur CD 16x à 150F. Demander Jacques ou 05 34 27 10 98 ou laisser vos coordonnées.

Dép. 33. Vends P300 K6-2 Now ! Carte mère 100MHz + 32Mo PC 100, HD 1,7Go UDMA, carte graph 3D 4Mo, carte son 16bits, CD-ROM 24x, HP 80W + jeux et utils. Prix : 5500F. Région de Bordeaux de préf. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 38. Vds UC 200 MMX 32Mo SDRAM DD 1,2Go + 3,1Go Matrox Mystique + 3Dfx2 8Mo Maxisound 64 Home Studio CD-ROM 32x jeux clavier souris 2000F 3Dfx Maxigamer 400F 3Dfx2 12Mo + jeux 900F. Tél. : 04 74 54 47 69.

Dép. 38. Vds PC 486DX20 ; 8Mo RAM ; carte vidéo Cirrus Logic 4Mo ; carte contrôleur ; prix : 390F. Tél. : 04 76 93 64 81.

Dép. 39. Vds carte graphique 3D Blaster Voodoo2 8Mo + jeux avec 9 mois garantie + Matrox M3D Power VR + carte son ISA comp. SB Pro prix à débattre au 03 84 85 54 05. Demander Jérôme week-end, heures des repas.

Dép. 40. Ecran 14" : 300F- carte mère VX97 : 350F - CPU M2 200 : 300F - HD 540Mo : 300F - carte S-VGA : 150F - SB 16 + 2 HP : 200F - 16Mo RAM : 150F - 32Mo EDO RAM : 100F x4 - clavier + souris + joy : 100F - boîtier + lecteur CD + 3,5 : 300F - bureaux PC : 250F - Tél. : 05 58 74 43 41.

Dép. 45. Vds P133 48Mo RAM DD 2Go CD 16x carte vidéo ATI 4Mo SGRAM, SB 16 + HP CD Win95 + moniteur, souris, clavier contactez Benoît au 02 38 38 18 82 prix : 4500F.

Dép. 50. Vds Baffles Sony 2x25W état garanti 1 an. Prix 400F environ. Tél. : 02 33 42 29 30 ou Tatoo : 06 56 05 88 22.

Dép. 52. Vds microprocesseurs Intel Pentium 166 : 400F et Intel Pentium 166MMX : 450F. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 54. Vds ATI Xpert Work 3D Rage PCI 8Mo 620F port compris. Tél. : 03 82 46 27 80, demander Francis.

Dép. 59. Vds carte mère TX Pro 2 Vidéo et son intégrés - 64Mo SDRAM 10 ns 400F - K6 200 350F. Philippe Sion, 57 Verte Rue, 59310 Mouchin. Ne pas téléphoner SVP.

Dép. 60. Vds carte 3Dfx Diamond Monster 3D 4Mo avec Drivers sous boîte et sous garantie pour 600F. Tél. : 03 44 40 97 95.

Dép. 62. Vds K6 233 + 98Mo SDRAM + carte mère ATX avec bus AGP et 1Mo cash + adapte 2940 + DD 1Go SCSI + SB Pro + CD 24x + souris et clavier + Millennium + 3Dfx + logiciels et tour ATX : 4200F. Tél. : 03 21 39 22 55.

Dép. 67. Vends volant + pédalier Thrusmaster Formula T2 : 650F à débattre. Contacter Julien au 03 88 50 18 13 ou par e-mail mcarbonell@infonie.fr. Téléphonez après 18h de préférence.

Dép. 69. Vds P133 32Mo de RAM 4,7Go DD CD 4x carte son SB Pro écran 15" Imprimante HP 660c modem lecteur zip prix : 6000F. Tél. : 04 72 39 35 26.

Dép. 70. Vds config : CM TX97 ATX -P200 -80Mo RAM - DD 1,2Go et 2,1Go - SB 64 ES + HP 120W - CD 32x SCSI Pioneer + carte PCI NCR810 - Diamond Stealth64 2Mo - 3Dfx Monster 3D 4Mo - moniteur CTX 15 pouces. Tél. : 03 84 30 35 28 HR.

Dép. 70. Vds K6 200MMX, 32Mo RAM, disque dur 4,3Go Mystique 4Mo, écran 17", CD-ROM 24x creatin carte son compatible SB, clavier, souris, logiciels + jeux. Me contacter au 03 84 49 87 25 et par e-mail : sylvain.morand@wanadoo.fr.

Dép. 71. Vds carte mère 486 + CPU DX2 66 + 8Mo RAM : 200F. Carte graphique Cirrus Logic 6D5426 : 100F. Carte contrôleur 4 ports (acer) : 50F. Tél. : 03 85 93 30 73.

Dép. 72. Vends carte mère VXPro+, 512 cache + CPU Cyrix 166+ + 16Mo EDO + carte g. S3 Virge 4Mo + Win 95 CD. Tél. : 02 43 45 94 63, demander Christian.

Dép. 74. Vds portable Olivetti Echos P120- 16Mo RAM - DD 1,2Go - CD 24x - Touchpad - stéréo SB - matrice active - 2 bat. - Win95. Tél. : 04 50 09 86 94 ou jcarton@hotmail.com. Prix : 10 000F à déb.

Dép. 74. Vds PC 166+, carte mère Asust2p4 + 32Mo RAM + DD 1,2Go amovible + CD 6x + SB16 + carte vidéo 2Mo + carte réseau + écran 14" + clavier 10st + jeux. Prix : 3500F. Tél. : 04 50 68 06 00 (Boris).

Dép. 75. Vends une imprimante Hewlett Packard Desjet 870CXI neuve (1 an) version " professional series " au prix de 2500F (prix négociable). Acheté neuve au prix de 4000F. Appeler au 01 45 25 11 81 ou par Internet glebrun@aol.com

Dép. 75. Vds P200MMX CM Asus TX97, vidéo Matrox M3D Millenium, SB 16, 64Mo SDRAM, lecteur CD-ROM. L'ensemble : 1500F ou détail. Tél. : 01 43 07 79 67.

Dép. 75. Vds processeur PII 400MHz MMX avec 512Ko de mémoire cache de niveau 2. Fourni avec ventilo de la version boîte (meilleure garantie) le tout vieux d'un mois garantie 1 an pièce et main-d'œuvre : 4400F (avec notice). Tél. : 01 46 03 02 31 Yves.

Dép. 75. 3Dfx 2 Creative 8Mo : 1200F. Volant Race Leader 3D : 350F. Processeur P100MHz : 90F. Tél. : 01 56 23 08 37 ap. 19h (ou répondeur), ou e-mail : cdecuois@club-internet.fr

Dép. 75. Vds Cyrix P166 + 230F + 32Mo EDO RAM 200F + Maxi Sound 64 Home Studio Full Duplex 480F + CD-ROM SCSI 12x Pioneer 350F. Tél. : 06 12 97 63 35 ou 01 45 14 76 68 hdb.

Dép. 75. Vds PC Pentium 2 400, 64 Mo SDRAM, 3Dfx2 12Mo DD 8Go CD 32x carte son PCI Diamond, carte mère Abit BX, sans écran : 7500F sous garantie. Tél. : 06 12 36 43 57.

Dép. 76. Vds P166+ et carte mère + S3 Virge 2Mo 990F 40Mo EDO 330F lecteur CD Hitachi 4x + SB16 AWE 32 400F Boîtier moyenne tour + DD 850Mo + Win95 + nbx logiciels 690F. Tél. : 02 35 76 78 02.

Dép. 77. Vends phazer pad Thrusmaster programmable avec logiciel CD-ROM + joystick réglage manuel + pad 2 boutons. Le tout 600F. Tél. : 01 64 02 32 19 ap 18h. Demander Philippe.

Dép. 78. Vds P120 IBM + 16Mo SDRAM + 2,4Go DD + CD 6x + cartes Sound Blaster et ESS 1688 PnP + 2 HP + Win95 + souris + clavier + jeux + utilitaires : 3800F. Laisser n° de tél. à David au 01 39 75 89 62.

Dép. 82. Vds graveur JVC XR- 2010 + carte SCSI Adaptec 2920 le tout 1500F. Demander Lionel au 05 63 02 35 27, lion@mygale.org

Dép. 83. Vds Pentium 200MHz 32Mo de RAM 512Ko de cache DD 2Go écran 15" : 4000F. Tél. : 04 94 57 94 38.

Dép. 84. Vends lecteur CD-ROM 8x : 200F, moniteur 14" Packard Bell : 1100F. Tél. : 04 90 26 02 38, demander Sylvain.

Dép. 91. Vds modem Fax USR message+ 56000 bds : 800F. Vds AWE 62 Gold 8Mo : 900F. Tel à Jean-Yves à partir de 18h au 01 69 31 02 42.

Dép. 91. Vds Packard Bell Etudiant, Pentium 100, 16Mo de RAM, DD 1Go, CD-ROM 16x, modem 33600, moniteur 15", Win95, logiciels de travail : 7710F. Christopher à partir de 18h au 01 69 23 22 29.

Dép. 91. Vds lecteur CD-ROM 36x Memorex : 390F + PC P200 Intel, DD 3,5Go, 3Dfx, etc, à 4900F voir Joystick n°98. Tél. à Goël au 01 60 11 19 97.

Dép. 91. Vds P233MMX, 32 SDRAM + DD 2,1Go + 3Dfx 4Mo + carte vidéo 2Mo + CD-ROM 24x + carte son 16 bits + HP + écran 14" + clavier + souris + jeux + logiciels (Office 97, Win98...). Le tout en BE (98) : 6000F (port compris). Après 18h Vincent tel : 01 69 20 02 99.

Dép. 91. Vds portable Toshiba T2130CS 486 DX4 75MHz 12Mo de RAM DD 520Mo écran couleur, modem fax minitel PCMIA Philips 28800bds souris externe + sacoche fournis prix : 4000F. Tél. : 01 69 01 50 35 (demander Jean-Philippe).

Dép. 91. Vends magazines Joystick + CD n°66 au n°86, 450F les 20 numéros. Tél. : 01 60 11 42 85 après 17h.

Dép. 92. Vds CM + Cyrix 166+ +32Mo : 500F, Xpert@work 300F, achète CD-ROM 32x pas cher. Cherche CM + 200MMX minimum pour moins de 1000F. vspiral@club-internet.fr, ICQ 9020717, Tél. : 01 46 60 13 79.

Dép. 92. Vds P100 16Mo/ 1Go écran 17" Philips CD-ROM Pioneer 4x carte graphique Diamond 2Mo carte mère Asus carte son SB 16 nbx logiciels. Prix : 2990F non négociable. Tél. : 06 11 84 91 27 ou 01 46 32 81 83.

Dép. 92. Vds PC 486DX2 66MHz, 8Mo de RAM, DD 415Mo, CD 4x, carte son SB16 Value, HP, Windows 3.1, Dos 6.2, Norton antivirus avec écran 14" SVGA : 2800F ou sans écran : 2000F. Tél. : 01 47 57 71 97 hr (Stéphane).

Dép. 93. Suite renouvellement matériel, vends Celeron 300MHz -socket 1- 600F. tel : 01 48 45 09 19.

Dép. 93. Vds P120 40Mo RAM EDO DD 1Go CD 24x écran 14" Matrox Mystique 2Mo Sound Blaster AWE 32 HP 120W carte réseau PCI SN3200 prix 3500F. Tél. : 06 61 77 08 21 + Win95 + jeux + Word97.

Dép. 93. Vds P200, 80Mo EDO, DD 2,1Go, carte son SB AWE 32, carte vidéo Matrox Mystique 4Mo , CD 8x, écran 14", souris clavier tbe. Prix : 5500F. Tél. : 01 49 37 01 15. Demander Thierry.

Dép. 93. Vends K6-2-300 + DD : 3,2Go + CD 32x + carte son + AGP Trident 4Mo + 32Mo SDRAM + 15" SVGA Sampo + Win95 + Office 97 + divers. Prix : 5000F à débattre. Tél. : 01 43 84 13 45.

Dép. 93. Vends M3D 350F ; AWE 32 (son) 350F ; Matrox Mystique 4Mo 300F ou 550 avec M3D ; STB Nitro 3D 250F (2Mo) tout le hardware est avec la boîte d'origine e-mail : francis.martini@hol.fr. Tél. : 01 45 92 15 19.

Dép. 94. A saisir ! Vds carte mère TX équipée puce Intel : 500F, K6 200MMX + ventilo : 400F. CM + CPU : 850F port compris. Vds CPU Pentium 133 : 200F. Recherche CPU P200 non MMX. Contacter Hervé au 01 48 75 16 83 après 19h30 + week-end.

Dép. 94. Vds carte son AWE 64 Gold : 750F ou avec HP + caisson basse, carte ATI Xpert 8Mo AGP : 550F, 3Dfx (Diamond) : 550F ou 700F avec jeu, écran 17" : 2450F, carte Asus + 64Mo + Pentium II 266MHz : 2250F. Steve. Tél. : 01 45 76 83 88.

Dép. 94. Vds PC P75, 8Mo RAM, DD 540Mo, CD 4x, SB 16, souris Microsoft, clavier Keytronic, Windows 3.11 + MS Office : 2250F. Tél. : 01 48 86 89 46 après 17h. Demander Eric.

Dép. 94. Vds imprimante Canon BJ105X noir et blanc : 400F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 95. Vds carte 3Dfx Monster 3D de Diamond. Prix : 450F + jeux. Demander Guillaume. Tél. : 01 34 50 86 49. E-mail : guillaume.fardeau@lemel.fr

Dép. 95. Vds portable Toshiba Tecra CPU Pentium 150MMX 24Mo RAM 2Go carte son CD 10x carte fax PCMIA prix : 8000F à débattre. Tél. : 01 34 19 42 15 Pascal ap 20h ou bulls@club-internet.fr

Dép. 95. Vds 486 DX4 120 complet 420/12 Mo video S-VGA 1Mo écran 14" CD-ROM SB Pro Win95 : 1800F. Vds guitare + ampli (15w) Vantage 1500F. Achète 3Dfx faire proposition : Ronan Tél. : 01 30 30 16 04.

ACHATS PC

Dép. 02. Recherche activement un écran 17" ou 19" Sony ou Philips à bon prix. Faire proposition au 03 23 83 13 40 après 18h45 (matériel récent). Demander Baptiste.

Dép. 06. Association de parents élèves recherche don de PC 386 ou 486 pour école primaire. Tél. : 04 93 67 57 97 soir.

Dép. 09 . Achète 32Mo de SDRAM pour chipset LX. Prix maximum 180F. Recherche aussi 3Dfx 8Mo et graveur de CD-R. Envoyer offre à l'adresse : Guillaume Pujol, Lestellou, 09 270 Mazeres (pas sérieux s'abstenir).

Dép. 22. Mystique 2Mo 250F ; S3 64v 1Mo 100F ; modem externe 28Kbps 300F ; émulateur clavier Trust 100F ; processeur 486DX33 100F ; Canon x07 + carte RAM 500F. Tél. : 02 96 48 35 00 apr. 19h.

Dép. 33. Recherche CPU Pentium 166 non MMX 400F maxi. C.V. Bordeaux uniquement. Tél. : 05 56 28 75 27 demander Cyril.

Dép. 42. Achète PC 486 en bon état de marche pour une école primaire. Prix entre 800 et 1500F selon équipement logiciel et périphérique. Tél. : 04 77 33 05 98. Demander David. Cherche également Publisher version Windows 3.1.

Dép. 42. Achète PC 486 de 800F à 1500F selon logiciels et périphériques. Recherche configuration en bon état de marche. Tél. à David au 04 77 65 09 36 ou au 04 77 33 05 98.

Dép. 45. Achète processeur Pentium Intel 200 non MMX. Demander Thibault au 02 38 37 19 76 après 20h.

Dép. 59. Achète CPU 133, 166. Disques durs de 250Mo à 2,1Go. Faire proposition au 03 20 89 15 05 ou 06 67 77 64 19. Urgent.

Dép. 59. Recherche Pr. Pentium 200MMX ainsi que 32Mo de RAM EDO et une carte mère socket7 pour AMD K6-230 à 350MHz. Demander Aurélien après 18h au 03 20 51 63 44.

Dép. 78. Cherche PC P166 min. + SB16 + 32Mo RAM + CD 8x ou 6x minimum : pour 3000F maximum. Demander Vincent entre 18h et 20h au 01 34 83 64 55.

Dép. 93. Achète processeur Pentium MMX du 166 au 233. Prix : de 350F à 450F. Tél. : 06 81 12 93 60 après 18h.

Dép. 93. Cherche disque dur 3,2Go et plus entre 500 et 700F seulement sur Paris et région parisienne. Laisser n° sur TAM-TAM au 06 01 38 49 80.

Dép. 93. Achète matos : écran 17 pouces, carte mère, BXILX, CPU Intel PII ou Céléron 266/300, 3Dfx, mémoire SDRAM, volant PC et modem 56000. Etudie toutes propositions au 06 14 97 02 33.

CONTACTS

Dép. 22. Recherche personnes souhaitant jouer en réseau local (Quake 2, F1, etc) et rejoindre notre groupe de 12 froggeurs (prochainement asso avec local). Cond. Acces : P200 + 3Dfx région de St-Brieuc. Tél. : 06 14 46 53 51.

Dép. 80. Recherche les 2 premiers CD-ROM de démos Joystick. Merci à vous tous. Tél. : 03 22 49 69 81 demander Yann.

Dép. 84. Recherche adversaires fanas de jeux de stratégie pour des parties violentes en réseau local sur Orange (près d'Avignon). Je possède 2 ordis à 266MHz. Daniel au 04 90 51 79 25. Vado@club-internet.fr.

Dép. 94. Recherche contact sur Vincennes ou proche pour partie en réseau type C&C. Vends mobile rack 30F Mystiq 4Mo + jeux 400F. Tél. : 01 43 74 21 47.

JOBS

Dép. 95. DUNNE, mobilise les technologies et les compétences les plus avancées dans un seul but : la performance. Vous avez acquis une spécialisation dans les jeux vidéo, vous recherchez une équipe qui valorise votre savoir-faire et qui va vous faire évoluer rapidement.

Nous recrutons :

5 programmeurs : vous travaillez l'image interactive. L'assembleur ou le C et C++ n'ont plus de secret pour vous. Maîtrisez les formats d'animation, les sprites, l'IA... la 3D temps réel DirectX v5, Open Gl, Glide serait un plus.

5 graphistes, vous travaillez avec 3DS Max, Animator et Photoshop en 2D, 3D, et maîtrisez mapping, modélisation, animation, décors et personnages, mais surtout vous avez un style.

2 musiciens, Midi file, Wave File, thèmes musicaux, sons, à intégrer dans un jeu vidéo, c'est votre ambition et vous êtes doué.

Envoyez votre CV + lettre de motivation à : DUNNE, 7 rue Alexandre Prochay, 95300 Pontoise. Une démo serait un plus, free-lance, étudiant, stagiaire bienvenus.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**

Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 99 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

17 circuits

11 écuries

22 pilotes

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Exclusif ! Bientôt le Game Service pour vous mesurer via internet aux pilotes du monde entier ! http://www.monacoracing.com

Déjà **Disponible** sur PC CD-Rom. Bientôt sur PlayStation et







